Zainab Bahrani

La Mesopotamia

Arte e architettura

Einaudi

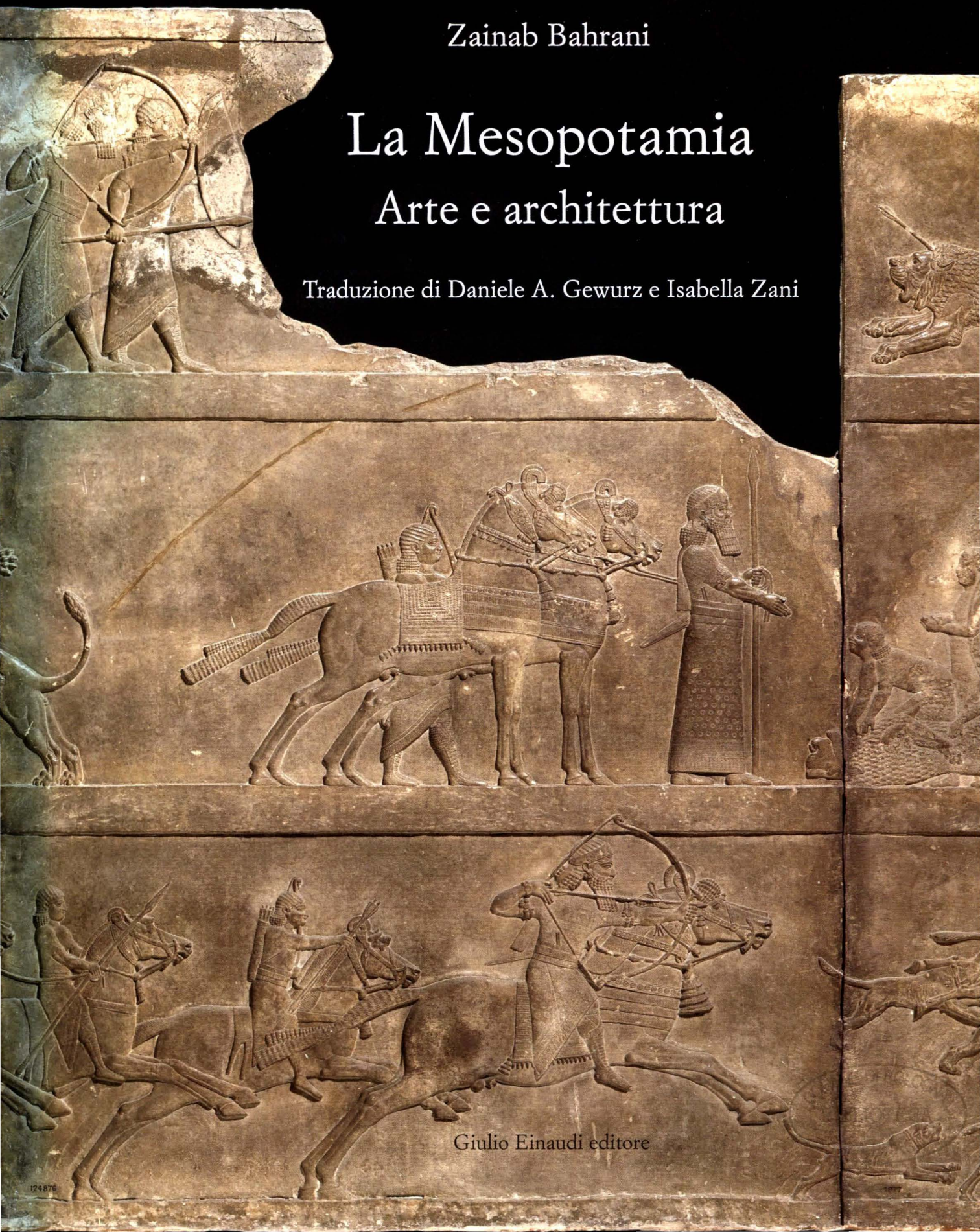
L'arte mesopotamica si colloca tra le prime e piú affascinanti tappe dell'evoluzione artistica e architettonica, nonché a fondamento di molte tradizioni posteriori. Questo libro è una nuova e autorevole indagine degli sviluppi epocali nell'arte e architettura dell'antica Mesopotamia dall'8000 a.e.v. fino all'arrivo dell'Islam nel 636 e.v. Zainab Bahrani introduce i lettori alla produzione artistica di questa civiltà leggendaria che fiorí tra il Tigri e l'Eufrate – quella parte del Vicino Oriente che oggi corrisponde al moderno Iraq, al nordest della Siria e al sudest della Turchia – affrontando infine le problematiche legate alle violente distruzioni patite negli ultimi anni da questo ricco patrimonio culturale. Ogni capitolo si concentra sulle forme e concezioni dell'opera d'arte, sull'estetica e la ricezione delle immagini. Le mappe guidano il lettore nella geografia e nella cronologia, rivelando le antiche città di Ur, Babilonia, Ninive, Hatra e Seleucia al Tigri. Benché il contesto storico e culturale venga accuratamente ricostruito, al centro dell'attenzione restano sempre le opere stesse, oggetto di accurate analisi.

€ 80,00
ISBN 978-88-06-23510-9
9 788806 235109

Zainab Bahrani

La Mesopotamia
Arte e architettura

Traduzione di Daniele A. Gewurz e Isabella Zani



Giulio Einaudi editore

Titolo originale *Mesopotamia. Ancient Art and Architecture*

© 2017 Thames & Hudson Ltd, London
Testo © 2017 Zainab Bahrani

All Rights Reserved

Published by arrangement with Thames & Hudson Ltd,
181A High Holborn, London WC1V 7QX

© 2017 Giulio Einaudi editore s.p.a., Torino

frontespizio:
Caccia al leone su tre registri, Ninive, Iraq (cfr. pp. 244-45).
figura a pagina 7:
Teoria di leoni e palme stilizzate, parete della sala del trono (particolare), palazzo di Nabucodonosor II, Babilonia, Iraq (cfr. p. 270).

Printed and bound in China by Everbest Printing

Prima edizione italiana, ottobre 2017

www.einaudi.it

ISBN 978-88-06-23510-9

Indice

p. 8 Introduzione. Diventare arte

15 I. La ricerca delle origini: Mesopotamia, «culla della civiltà»

39 II. Uruk: le arti della civiltà

63 III. La Sumer protodinastica: immagini per il popolo, templi per le divinità

85 IV. La Sumer protodinastica: arte per l'eternità

111 V. L'arte della dinastia accadica

135 VI. Gudea: il ritratto regale e la durata delle immagini

155 VII. La Terza Dinastia di Ur

175 VIII. L'epoca di Hammurabi

201 IX. L'arte cassita e assira alla fine dell'età del Bronzo

223 X. L'arte assira: narrazione e impero

251 XI. L'arte assira nel suo contesto

271 XII. L'arte babilonese

291 XIII. L'arte persiana achemenide

323 XIV. Alessandro a Babilonia e l'ellenismo in Mesopotamia: l'arte seleucidica e partica

354 Epilogo. Il passato nel presente

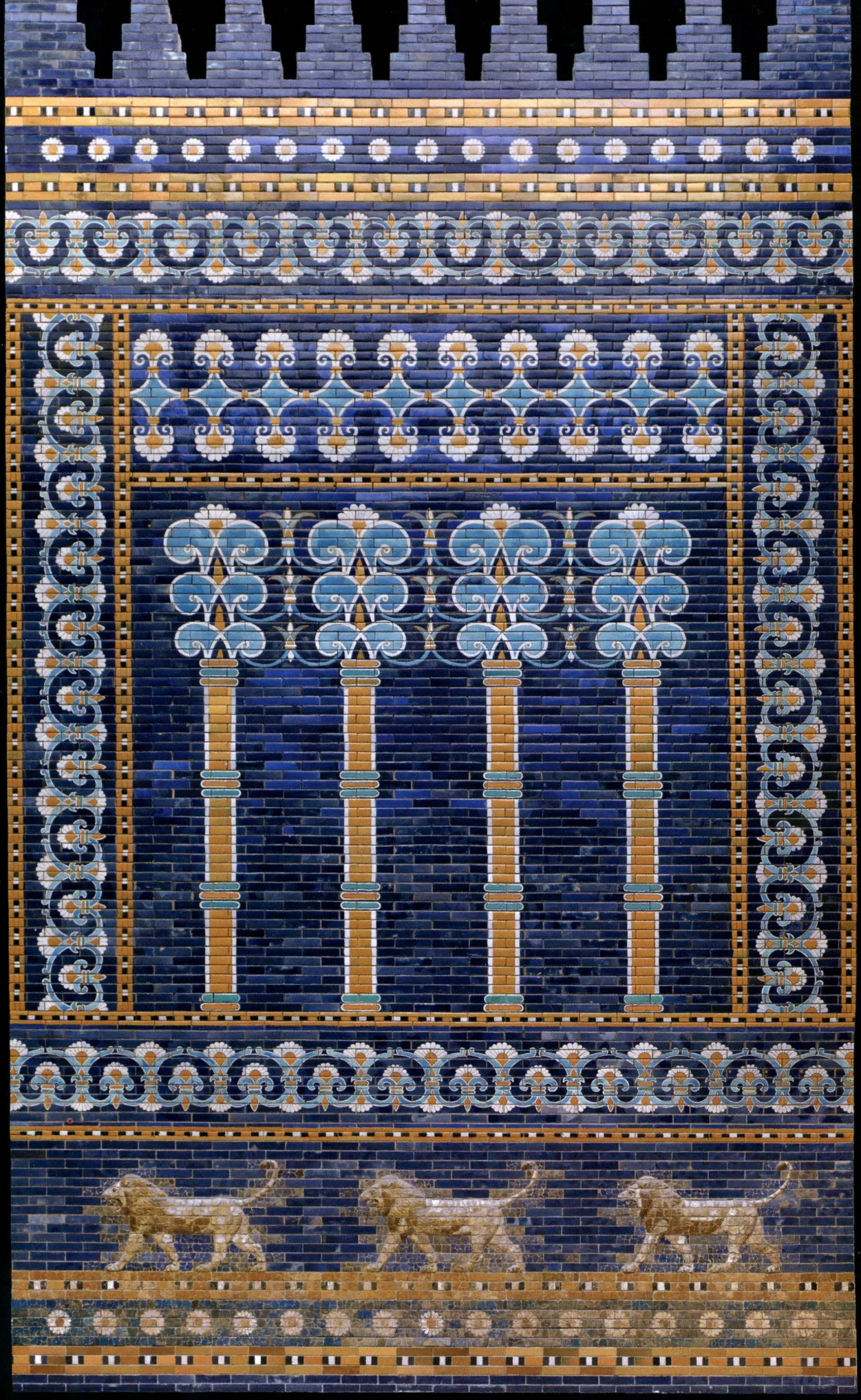
360 *Glossario*

364 *Bibliografia*

366 *Ringraziamenti*

367 *Elenco delle illustrazioni*

371 *Indice analitico*



Introduzione
Diventare arte

L'arte, come il mito e le narrazioni storiche, dà senso all'esistenza e ordine al mondo; le immagini, di qualunque genere, esercitano su di noi un'influenza poderosa, oggi forse ancor piú di ieri. Per questo le creiamo, le amiamo e le odiamo, com'è stato per tutti nel corso della storia; le immagini e la loro creazione, i monumenti e le opere d'arte ci rendono umani, ci dividono e ci uniscono. Secondo l'antropologia fisica, tra le attività che distinguono il moderno *Homo sapiens* dall'uomo di Neanderthal c'è proprio la capacità di pensiero simbolico; di creare simboli e rappresentazioni del mondo fisico e del mondo fantastico, del sacro e del profano; e anche l'architettura, l'impulso a regolare e organizzare l'ambiente abitato, è un aspetto fondamentale della condizione umana. Dunque l'arte e l'architettura riordinano le cose del mondo, e ci permettono di visualizzare l'invisibile e l'intangibile, per esempio le divinità o i concetti astratti.

Questo libro è una storia dell'arte mesopotamica, che si colloca tra le prime e piú affascinanti tappe dell'evoluzione artistica e architettonica, nonché a fondamento di molte tradizioni posteriori. «Mesopotamia» è una parola moderna, e deriva dal termine greco di epoca tardo-**ellenistica** che si riferisce alla «terra tra due fiumi», il Tigri e l'Eufrate. Quella regione si estendeva tuttavia ben oltre i due fiumi, giacché comprendeva tutto il territorio dell'odierno Iraq insieme alla Siria nordorientale, all'Anatolia sudorientale (oggi in Turchia) e, in certe fasi, la parte piú occidentale dell'Iran. Il «Vicino Oriente antico» copriva un'area anche piú vasta, e l'archeologia lo utilizza per descrivere la regione che si estende dal Mediterraneo orientale all'attuale Iran.

Il libro parte dalla premessa che l'arte dell'antica Mesopotamia sia un argomento tanto importante da meritare un'attenzione specifica, per quanto l'attività artistica vada sempre inquadrata in un contesto piú ampio; tuttavia, dalla metà del XX secolo i trattati sull'arte mesopotamica godono di scarsa fortuna. Taluni studiosi ritengono anzi che il Vicino Oriente antico non abbia prodotto «arte» in senso proprio; che le rappresentazioni visive e l'architettura dell'antichità non siano opere d'arte perché avevano una funzione religiosa o politica, e non sono mai state viste come fini a sé stesse. Secondo questa concezione quella di arte è un'idea moderna e occidentale, di cui altre culture non partecipano. Altri studiosi però non concordano, e per mezzo di ricerche e trattazioni hanno dimostrato che quello di arte visiva è un concetto con dei limiti storici, che non può essere usato come parametro mediante cui includere o escludere le forme estetiche prodotte nel mondo e nella storia. Sia come sia, la storia dell'arte europea e statunitense, dai primordi della sua costituzione a disciplina accademica, aveva già assunto da tempo la Mesopotamia a luogo originario; e benché il dibattito sulla narrazione del principio e del progresso dell'arte sia ancora aperto, l'arte mesopotamica continua a essere descritta come il punto d'inizio del retaggio culturale del mondo intero, sia nella letteratura scientifica sia in quella divulgativa, e la sua influenza persiste nelle opere di grandi artisti contemporanei.

La Mesopotamia nella storia dell'arte.

L'idea che l'origine dell'arte vada cercata in Mesopotamia e in Egitto non è certo nuova. Giorgio Vasari, intellettuale del Rinascimento italiano considerato talvolta il primo storico dell'arte, attribuiva l'inizio dell'arte agli antichi Egizi e ai **Caldei** babilonesi di Mesopotamia; nelle sue *Vite*, del 1550, egli fa appunto risalire le prime forme d'arte alle vicende dell'antico Vicino Oriente. Piú avanti, all'epoca dell'Illuminismo europeo, Johann Joachim Winckelmann scrive la sua *Storia dell'arte nell'antichità* (1764), spesso classificata come primo compendio erudito di storia dell'arte e di pensiero estetico. Winckelmann presenta il proprio studio

come una storia comparata dell'arte del Vicino Oriente e del mondo classico, e già vi ricomprende alcune delle opere che vedremo in successivi capitoli di questo volume.

Quanto alla storia dell'architettura, è Johann Bernhard Fischer von Erlach a includere nei suoi *Fondamenti di storia dell'architettura*, trattato pubblicato a Vienna nel 1721, alcune ricostruzioni di fantasia di opere architettoniche di città come Babilonia e Ninive. All'epoca tali siti non erano ancora stati portati alla luce, né se ne aveva una cognizione archeologica di carattere scientifico; dunque le immagini presentate dal celebre architetto austriaco non potevano certo essere frutto di studi accurati, sebbene egli le includesse come esempi delle origini dell'architettura.

Agli inizi del XIX secolo, il grande filosofo tedesco G. W. F. Hegel incorpora le creazioni artistiche del Vicino Oriente antico nelle proprie lezioni di estetica (pubblicate nel 1835, pochi anni dopo la sua morte). Negli scritti hegeliani l'arte è vista come tangibile manifestazione materiale del piú vasto contesto storico che la ospita, e come elemento di uno sviluppo unilineare che interessa tutta la storia del mondo. Vale a dire che fin dai primordi del discorso estetico europeo la Mesopotamia è sempre stata ben dentro la storia delle origini di arte e architettura.

Influenze posteriori.

Quanto ai resti tangibili delle arti mesopotamiche, la diffusione del museo pubblico nel Settecento e nell'Ottocento coincise esattamente con la riscoperta del passato assiro e babilonese, quando si iniziò a dissotterrare oggetti antichi e a inserirli nelle collezioni museali dell'Occidente (si veda il capitolo 1). La comparsa di queste opere ebbe un impatto enorme sui frequentatori dei musei europei e statunitensi, specie a metà dell'Ottocento, ma anche sugli artisti dell'epoca. Dopo l'arrivo a Londra, nel 1847, di un gran numero di manufatti assiri, Dante Gabriel Rossetti produsse una serie di dipinti di donne che rappresentavano soggetti storici e letterari. Il suo quadro del 1859 intitolato *Bocca baciata*, ritratto di una donna perduta, sembra essere stato influenzato dagli avori assiri da poco rinvenuti. Nel quadro è rappresentata frontalmente una donna esotica e sensuale, con la testa e le spalle racchiuse dalla cornice di una finestra; la chioma folta e i monili, come anche la posa composta al davanzale, citano un **rilievo** in avorio, ritrovato a Nimrud e recante il medesimo soggetto, che Rossetti aveva potuto vedere a Londra.

È invece meno nota, nella storia della **ricezione** dell'arte dell'antica Mesopotamia, la fase agli inizi del Novecento. In quell'epoca gli artisti delle avanguardie europee presero a occuparsi di arti primitive non occidentali, con una particolare attenzione al Vicino Oriente e uno specifico interesse per le opere sumere della Mesopotamia meridionale risalenti al III millennio a.e.v. Ad esempio Henry Moore trasse profonda ispirazione dall'arte del Vicino Oriente antico, e poneva la scultura **sumera** tra i piú alti risultati artistici della storia del mondo; vi dedicò un saggio pubblicato nel 1935 sulla rivista «The Listener», e se ne lasciò ispirare anche per alcune sculture, come la sua *Girl with Clasped Hands* («Ragazza con le mani giunte») del 1930 [**0.1**].

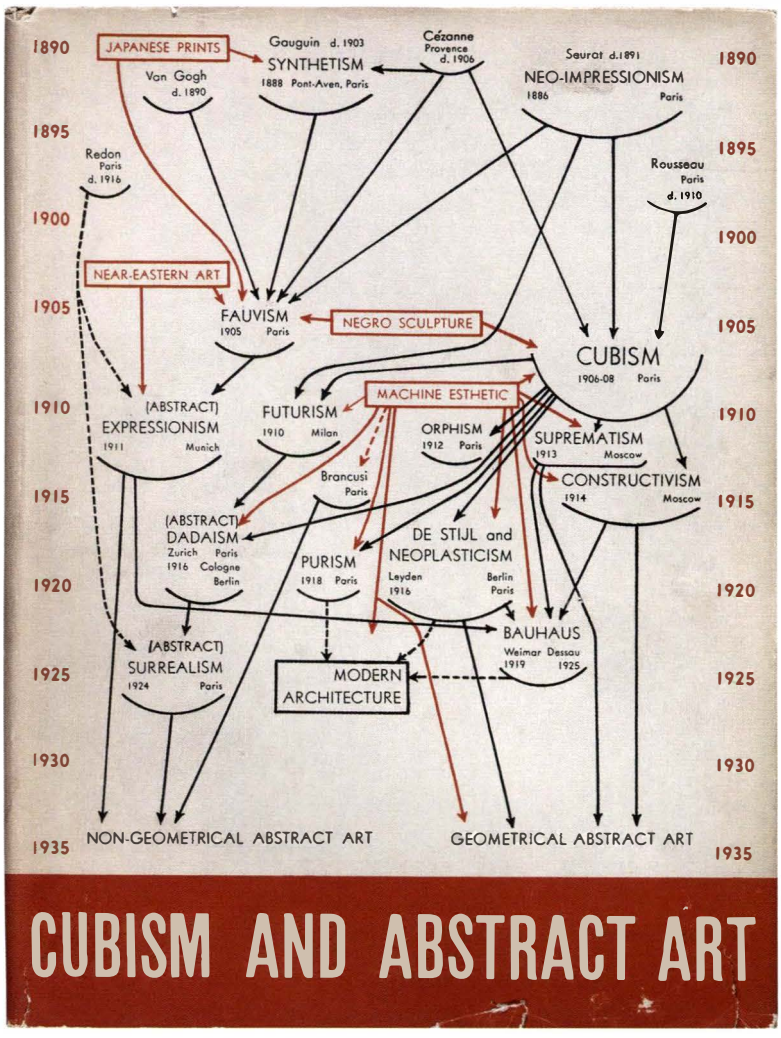
Alberto Giacometti, contemporaneo svizzero di Moore, tracciò una serie di schizzi di opere d'arte antiche, molti dei quali studi di sculture sumere che furono tra le espressioni artistiche d'ispirazione al suo lavoro; e benché oggi solo di rado si riconosca il peso di

0.1.
Henry Moore, *Girl with Clasped Hands*, 1930. Alabastro del Cumberland, h 42,5 cm.

queste influenze, nel 1936 il Museo di Arte moderna (MoMA) di New York, nella mostra d'inaugurazione «Cubismo e arte astratta», pose l'arte del Vicino Oriente antico sul diagramma del Modernismo e degli influssi che lo caratterizzavano [**0.2**].

Il diagramma venne riprodotto sulla copertina del relativo catalogo, e costituí una base della concezione e dell'organizzazione del neonato museo. Trascorsa l'epoca dell'arte moderna, all'ingresso nel periodo contemporaneo – nei primi anni Sessanta del Novecento – gli artisti occidentali continuarono a essere influenzati dall'arte mesopotamica, per quanto in maniera meno evidente. Per esempio, nel 1987 lo statunitense Cy Twombly, la cui opera fu ampiamente ispirata dall'antichità, realizzò la scultura *Ctesiphon* [**0.4**], che prende il nome dal grande arco mesopotamico di epoca romana [**0.3**].

0.2.
Alfred Hamilton Barr jr, copertina per il catalogo della mostra *Cubism and Abstract Art* al MoMA, 1936.



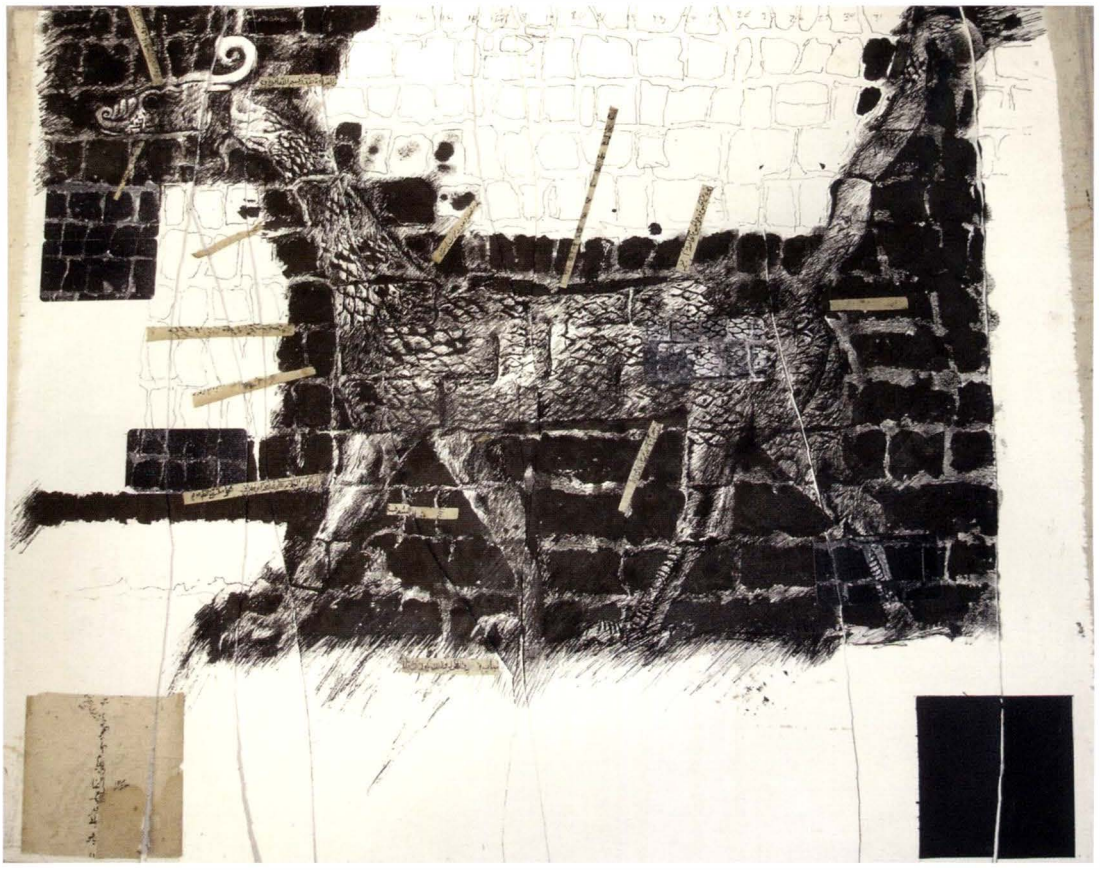
Non sorprenderà che anche artisti mediorientali, e non solo europei o americani, abbiano subito con forza gli influssi dell'antica arte sumera e mesopotamica per tutto il Novecento. All'inizio del secolo Zabelle Boyajian, artista armena originaria di Diyarbakır, città dell'Anatolia orientale, dipinse splendide fantasie ispirate al passato del Vicino Oriente antico: opere oggi per lo piú perdute, che sopravvivono solo come illustrazioni librarie da lei stessa realizzate sulla base dei propri dipinti. Nell'Iraq del XX secolo, gli artisti del celebre gruppo detto dei «Pionieri» si volsero al passato per dare corpo a una nuova arte modernista che fosse autenticamente propria e internazionale al tempo stesso. Il famoso monumento di Jawad Salim, sito in Baghdad e intitolato *Tahrir* («Libertà»), prende le forme della scultura assira in rilievo e delle narrazioni su **sigillo cilindrico** e le trasforma in una dichiarazione modernista a favore del nuovo stato sovrano in occasione dell'indipendenza conseguita nel 1958; ma già prima di quest'opera Khalid al-Rahal aveva fatto largo uso di arte sumera nel proprio lavoro, come per esempio nella scultura *Sharqawiya* (1950), che rappresenta la dea **Ishtar** e il toro divino. Tra le opere dell'artista contemporaneo iracheno Dia al-Azzawi troviamo le serie di dipinti dedicati negli anni Sessanta a Gilgamesh ed Enkidu, e la tela *Majnun Layla (No. 1)* del 1995, che richiama la testa del sito di Uruk risalente al IV millennio a.e.v. [**2.6**, p. 49]; e tra le poderose opere realizzate dagli artisti iracheni come reazione alle guerre degli ultimi decenni, il passato mesopotamico affiora ripetutamente come luogo del lutto e dell'identità. L'installazione di Hanaa Malallah (nata nel 1958) *Mesopotamian Rhythm*, del 2011, non solo rappresenta un riferimento visivo all'antichità, ma si pone nel solco dell'antico canto funebre sumero, forma poetica del lamento per la distruzione delle città nota fin dal III millennio a.e.v.; mentre in *The God Marduk* l'artista evoca il dio babilonese e gli splendidi rilievi murali di Babilonia, rivelando allo spettatore i loro echi nel tempo [**0.5**].

Innovazione e creatività nell'arte mesopotamica.

Da moltissimo tempo l'antica Mesopotamia accende la fantasia di storici e artisti; è un fatto che molti generi e tecniche oggi legati alla realizzazione e allo studio dell'arte

0.3.
(*in alto*) Arco di Ctesifonte presso l'antico sito di al-Madā'in, Iraq, III secolo e.v., fotografia 1916 circa. Mattoni, h 37 m.

0.4.
(*a sinistra*) Cy Twombly, *Ctesiphon*, 1987. Legno, gesso, lamine metalliche, chiodi, vernice e filo elettrico, h 65,4 cm.



0.5.
Hanaa Malallah, *The God Marduk*, 2008. Libro dell'artista, tecniche miste su carta, cm 60 × 46.

si svilupparono nell'antichità mesopotamica. In altre parole: proprio come si può dire che il Rinascimento italiano ha inventato modi di rappresentazione e tecnologie che oggi consideriamo punti di svolta nella storia dell'arte – come la resa dello spazio prospettico, la pittura su cavalletto e la stampa –, alla stessa maniera molte tecniche e tecnologie di produzione artistica sorsero e si svilupparono nel Vicino Oriente antico. Tra queste, la fusione **a cera persa** con metodo diretto per rame e bronzo, la creazione di stampi aperti che consentivano di produrre in serie immagini destinate ai comuni cittadini, e forme complesse di scultura architettonica. Quanto ai generi, invece, tra i piú importanti contributi possiamo citare la prima comparsa di monumenti pubblici storici e commemorativi; la rappresentazione dell'atto stesso della creazione artistica, compreso l'uso di **iper-icone**, cioè di immagini auto-riferite; la realizzazione di immagini **epifaniche**, che permettevano all'individuo di incontrare la divinità, e di immagini oniriche. Le opere prodotte rivelano fantasia e creatività davvero rigogliose, abbinate a una notevole capacità tecnologica. Spesso gli artisti erano anche degli intellettuali capaci di scrivere, e anzi svilupparono forme di **calligrafia** per scritture destinate all'esposizione al pubblico; inoltre si occupavano di concetti astratti (per esempio, se le immagini siano dotate di una capacità propria di incidere sul mondo circostante), della natura degli dèi e di come rappresentarli sotto forma di aspetti di una teologia visiva. Questi artisti mettevano continuamente in discussione i confini tra immagine e realtà, e il ruolo dell'arte e della rappresentazione nel mondo fisico.

Dall'antica Mesopotamia ci viene anche la prima codificazione tramandata di definizioni e vocaboli estetici, e il primo utilizzo dell'**ecfrasi** (spiegazione e commento a carattere letterario di un'opera di arte visiva; si veda il capitolo VIII, p. 193) nella descrizione di opere d'arte, accompagnata dai primi testi ammirativi di scultura e architettura. Tecniche di collezionismo, preservazione e conservazione che di norma si associano a epoche molto piú tarde al contrario esistevano già, e sono ampiamente elucidate nei testi antichi. Per tutti questi motivi, questo libro abbraccia il punto di vista che l'antica arte della Mesopotamia possa effettivamente venire studiata come primitiva espressione artistica, e non solo in termini di manufatti archeologici che documentano, o illuminano, epoche storico-politiche del passato.

Il punto di vista.

Questo libro assume un punto di vista inconsueto per due motivi. Il primo è che prende in esame l'antichità mesopotamica fino ai suoi sviluppi nel tardo mondo antico, laddove altri studi si arrestano per lo piú al momento della conquista greca del Vicino Oriente. In secondo luogo il libro si propone, a differenza di altri manuali sull'antica Mesopotamia, di avere come centro costante le opere artistiche e architettoniche. L'archeologia, specie negli Stati Uniti, è sempre stata piú legata alle discipline scientifiche che a quelle umanistiche, con il risultato che nei trattati generalisti di introduzione alla Mesopotamia le rappresentazioni visive e le iconografie sono state assai trascurate, rispetto alle strutture sociali e alle formazioni politiche degli stati primitivi.

Io prenderò in considerazione l'arte e l'architettura della Mesopotamia dal IV millennio a.e.v. fino al III secolo e.v., un periodo di tempo piú lungo di quello intercorso fra Omero e i giorni nostri. Dopo aver discusso la storiografia della disciplina e varie idee di origini, presenterò l'epoca della fondazione delle prime città nel IV millennio a.e.v., evento che condusse a vasti sviluppi nell'arte e architettura monumentali. Osservando un criterio cronologico, proseguirò quindi oltre la conquista greca del Vicino Oriente nel IV secolo a.e.v., quando sorsero i nuovi stili e le nuove tecniche **greco-babilonesi**, per concludere infine con le eccezionali opere artistiche e architettoniche realizzate nell'era della dinastia partico-arsacide, come per esempio i magnifici templi e sculture in pietra di Hatra. Naturalmente, questo ampio lasso di tempo mi costringe a essere altamente selettiva nella scelta di opere e generi da considerare, e a ometterne molti altri per questioni di coerenza.

Entro quest'ampia cornice temporale (dal 3500 a.e.v. circa fino al 300 e.v.), ciascun capitolo si concentra sulle forme e concezioni mesopotamiche dell'opera d'arte, nonché sull'estetica, la ricezione delle immagini e la reazione alle stesse nel mondo coevo. In ognuno si affrontano argomenti come lo sviluppo delle prime rappresentazioni narrative; i piú antichi monumenti pubblici di natura storica a noi noti; l'uso della scultura architettonica; e quello dei manufatti artistici di piccole dimensioni a carattere personale, compresi quelli dei comuni cittadini e di altre categorie spesso ignorate nella storia dell'arte antica. Inoltre, tra gli importanti temi che affiorano dallo studio delle pratiche artistiche della Mesopotamia in un contesto piú ampio ci sono gli affascinanti rituali della creazione e animazione di immagini, successivamente denigrate come idoli dalle tradizioni bibliche; le forme e le liturgie architettoniche; l'**iconoclastia** e la rimozione di immagini nel corso delle guerre; l'importazione e lo scambio di lussuosi oggetti d'arte di provenienza esotica. In ogni caso, benché il contesto storico e culturale venga accuratamente descritto in ogni circostanza per consentire al lettore di inquadrare le opere in una nitida cornice storica, al centro dell'attenzione resteranno sempre le opere stesse; anzi, in ciascun capitolo la trattazione prenderà le mosse da specifiche opere d'arte.

Per quanto la Mesopotamia sia ampiamente riconosciuta come il luogo che ha dato al mondo le prime città e comunità urbane, l'invenzione della scrittura e del diritto, del governo, della religione istituzionalizzata e di moltissimi altri elementi delle prime società complesse, finora il suo contributo all'architettura e alle arti visive ha goduto di un'attenzione molto minore. Questo libro intende dimostrare che alcuni dei piú importanti temi e questioni concettuali, decisivi per la storia dell'arte, emergono proprio dalle testimonianze mesopotamiche; tra questi la pratica del collezionismo, lo spazio come concetto astratto, la consapevolezza storica e la cura antiquaria, le scelte e le decisioni estetiche, e infine il potere delle immagini e delle ideologie visive.

Quando nel 1956 Samuel Noah Kramer, insigne studioso di letteratura mesopotamica, scrive che «la storia comincia a Sumer», fonda il proprio asserto sull'invenzione della scrittura, della ruota, del diritto e di altri «primati di civiltà»; in questo volume vedremo che oggetti artistici e monumenti architettonici non sono solo strumenti o illustrazioni di strutture sociali o di ere politiche di importanza storica, ma sono altresí degni di essere studiati per sé stessi. Anche in questo campo, quello della creatività artistica, si può vedere la Mesopotamia come una terra di molti primati.

Capitolo primo

La ricerca delle origini: Mesopotamia, «culla della civiltà»

p. 18 L'interesse per la Mesopotamia: i primordi

20 Gli inizi dell'archeologia in Mesopotamia

25 Nascita dell'arte: la Mesopotamia preistorica

26 • ARCHEOLOGIA E FOTOGRAFIA

28 Architettura, scultura e pitture murali nel Neolitico

30 • TEMPO E CRONOLOGIE

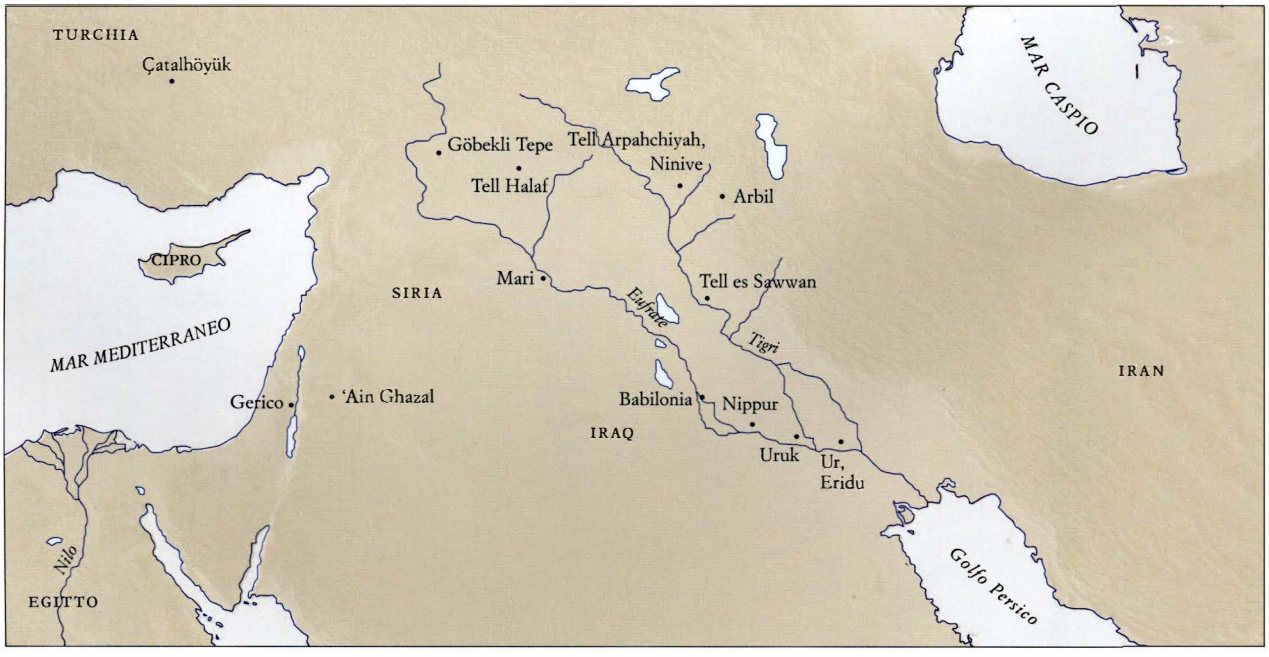
32 Immagini ancestrali nel Neolitico

33 Nudi femminili

34 Antichi miti originari: Eridu

Osman Hamdi Bey reclinato sulla testa di Antioco I di Commagene presso il sito di Nemrut Dağı, Turchia, 1883.

MESOPOTAMIA PREISTORICA, 9600-3400 A.E.V.	
Periodi	Neolitico pre-ceramico, 9600-7000 a.e.v. circa Neolitico ceramico, 7200-6000 a.e.v. Cultura di Hassuna, di Samarra, di Halaf, di Ubaid, 6000-4000 a.e.v.
Centri/siti principali	Göbekli Tepe, X-VIII millennio a.e.v. Çatalhöyük, VII millennio a.e.v. Eridu, VI-IV millennio a.e.v.
Fatti ed eventi notevoli	Cerimonie con doni funebri per i morti note già dal Paleolitico Cittadine e villaggi neolitici, 8000-5500 a.e.v. Agricoltura su piccola scala, 8000-5500 a.e.v. Tecniche irrigue, 5000 a.e.v.
Opere d'arte importanti	Cerchi di pietre, scultura e architettura a Göbekli Tepe Pitture murali a Çatalhöyük
Novità tecniche o stilistiche in campo artistico	Invenzione del sigillo in Mesopotamia e in Anatolia (odierna Turchia), VI millennio a.e.v. Invenzione del tornio da vasaio, intorno al 4500 a.e.v. Statuette della Dea Madre



L'interesse per il passato ha sempre fatto parte dell'esperienza umana. Gli antichi popoli di Mesopotamia, per esempio, raccontavano storie sull'origine del mondo, mettevano il passato per iscritto, conservavano oggetti antichi e addirittura prendevano parte ad attività che oggi definiremmo scavo archeologico e restauro: si tratta di attività di cui esistono testimonianze scritte in molte parti del mondo. Nel XIX secolo, a ogni modo, prese corpo una nuova forma di archeologia che volle differenziarsi dalle piú primitive forme di antiquaria dandosi il nome di archeologia scientifica, campo di studi che sorse contemporaneamente alla nascita della moderna istituzione del museo come collezione di meraviglie naturali e opere d'arte aperta al pubblico. In quel secolo, un'area maggioritaria del Medio Oriente era ricompresa nell'Impero ottomano, che veniva amministrato da Costantinopoli (oggi Istanbul), sicché agli albori della sua scoperta la regione nota come Mesopotamia rientrava nei dominî ottomani. In sé, «Mesopotamia» è una parola greca che significa «terra tra due fiumi», con riferimento alla regione dei fiumi Tigri ed Eufrate, che nascono a nord nella catena montuosa del Tauro, in Anatolia, per poi scorrere attraverso i moderni Siria e Iraq fino a sfociare a sud nel Golfo Persico.

Verso la fine del Settecento un numero sempre crescente di viaggiatori occidentali iniziò a spingersi fino alla vastissima area che costituiva l'Impero ottomano, percorrendo Grecia, Anatolia, Siria e Mesopotamia, con l'intenzione di studiare i resti di antichi imperi e città e di accumulare opere destinate ai nuovi musei delle capitali europee, come il British Museum a Londra e il Louvre a Parigi. Nel 1864 fu fondato anche il Museo Imperiale Ottomano (Müze-i Hümayun), che raccoglieva antichità greche, romane e bizantine provenienti da tutto l'impero insieme a manufatti e opere d'arte del Vicino Oriente, e le scoperte archeologiche mesopotamiche andarono a costituire una parte sostanziale di tali collezioni. Tutti questi patrimoni museali, europei e ottomani, venivano disposti ed esibiti a mo' di cronaca narrativa della storia presentata attraverso oggetti naturali, manufatti e opere d'arte, e la loro esposizione era fondata sul passato archeologico; incorporavano l'antichità mesopotamica nel racconto dell'infanzia del mondo, un grandioso sviluppo storico che si pensava fosse culminato nell'Europa moderna.

Questo capitolo intende esplorare i molti versi per cui la Mesopotamia è stata vista come il luogo delle origini del mondo, sia nell'antichità sia nell'era moderna; e lo farà muovendosi a ritroso nel tempo, alla stessa maniera in cui l'archeologia rivela la storia strato dopo strato. Vedremo effettivamente che quella del confronto con il passato mesopotamico è una vicenda molto lunga – e precede le rivendicazioni degli esploratori europei del XIX secolo – come ci dimostrano antichi studi arabi e persiani. E andando ancora piú indietro nel tempo, risulterà evidente che gli stessi antichi popoli mesopotamici associavano a loro volta i propri miti fondativi e le proprie idee di vita civile con il luogo che è oggi l'Iraq meridionale: l'antica Sumer. La seconda parte del capitolo presenta invece le primissime testimonianze archeologiche materiali di arte rappresentativa e visiva e di architettura della grande Mesopotamia, che risalgono anche al 9000 a.e.v. Solo un secolo e mezzo fa qualunque occidentale istruito riteneva ancora, secondo una comune interpretazione della Bibbia, che il mondo fosse cominciato nel 4004 a.e.v.; oggi è necessario ricordare che qualunque visione del passato è un prodotto del proprio tempo.

L'interesse per la Mesopotamia: i primordi.

Gli esploratori ottocenteschi avranno pure affermato di aver scoperto Ninive e Babilonia, ma alle popolazioni locali queste città erano ben note molto prima dell'arrivo degli occidentali; attraverso i millenni molte tra esse hanno mantenuto gli antichi toponimi, e per questo possiamo rintracciarle in resoconti scritti che risalgono a molte migliaia di anni fa.

In ambito storico, nel V secolo a.e.v. il greco **Erodoto** descrive nelle sue *Storie* i monumenti di Babilonia, e altri autori greci prima di lui accennano al passato assiro e babilonese; nella tradizione araba e persiana c'è chi, come lo scrittore Ibn Hawkal, va a visitare Babilonia e ne scrive nel X secolo e.v. Lo spagnolo Beniamino di Tudela, che vi si reca nel XII secolo e.v., riferisce che le rovine del palazzo di Nabucodonosor sono ancora visibili; tra i secoli X e XIV e.v., autori come Ibn Jubayr, Abulfeda, al-Masudi, al-Muqaddasi e altri riportano con frequenza la posizione precisa di Ninive e di Babilonia, mentre in Persia i monarchi della dinastia cagiara raffrontano la propria autorità con quella degli antichi sovrani e si appropriano dell'iconografia antica.

Nel XVII secolo, il nobiluomo italiano Pietro Della Valle e altri proto-viaggiatori europei rimasero attoniti nello scoprire che i nomi di quei luoghi erano sopravvissuti nel linguaggio quotidiano degli abitanti della zona, e che questi erano in grado di indicarne l'ubicazione senza difficoltà; furono loro a dire a Carsten Niebuhr, che la cercava nel 1765, dove si trovava Ninive, perché ancora era detta Ninua, e quanto a Babilonia egli riferí che le popolazioni locali chiamavano tutta la zona «terra di Babel». Nel 1748 Jean Otter, studioso francese della lingua araba, scrisse di Mosul e Ninive citando geografi arabi come fonte delle proprie informazioni; la conoscenza del passato mesopotamico rimase un dialogo condiviso, tra gli eruditi arabi dal X al XIV secolo e in seguito tra quelli europei.

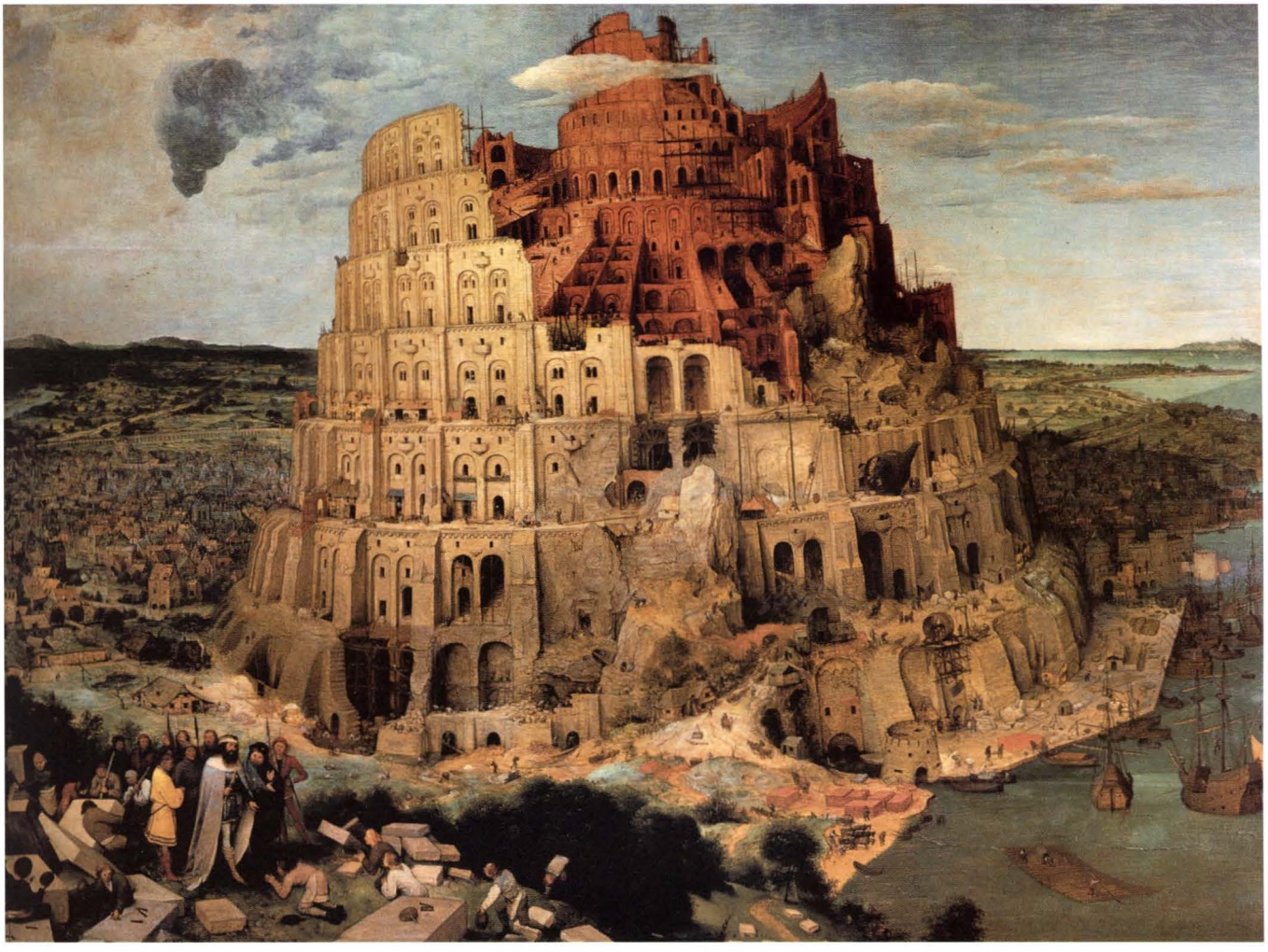
Prima dell'Ottocento, gran parte delle nozioni occidentali riguardanti la storia antica di questa parte del mondo erano basate su racconti mitologici e storie bibliche, e le immagini dell'arte europea come *La grande torre di Babele* (1563) di Pieter Brueghel il Vecchio divennero stereotipi di come potesse apparire l'antica Babilonia della Bibbia [**1.1**]. Nel dipinto fiammingo vediamo un'immensa torre che sale a spirale, e che ricorda vagamente il Colosseo; i nobili intenti a osservare l'avanzamento della costruzione e i muratori al lavoro in primo piano sono ignari del caos provocato dal progetto della torre, il quale secondo il racconto biblico provocherà la confusione delle lingue (Genesi 11, 1-9). Il dipinto, inteso a rammentarci che la superbia del genere umano lo condurrà alla rovina, prende Babilonia a emblema dell'ascesa e caduta delle opere umane, e funge da avvertimento contro l'arroganza.

Influenzata da altre immagini mitiche di Babilonia in stampe e manoscritti – illustrazioni ispirate, forse, all'imponente minareto a spirale della Grande Moschea medievale eretta a Samarra dalla dinastia degli Abbasidi nel IX secolo e.v. [**1.2**] –, quest'idea occidentale di Mesopotamia perdurò lungo molti secoli.

Giunto l'Ottocento, il secolo che vide nascere l'archeologia scientifica, la filosofia idealista tedesca aveva ormai integrato la Mesopotamia nella grandiosa narrazione della storia del mondo: autori come G. F. W. Hegel e Johann Gottfried von Herder considerarono questa parte del mondo la «culla della civiltà», mentre per quanto riguarda gli studi artistici ed estetici, la *Storia dell'arte nell'antichità* scritta da J. J. Winckelmann nel 1764 include la scultura del Vicino Oriente in un'estetica comparata dell'arte antica. La storia del mondo occidentale e lo sviluppo dell'arte vengono perciò direttamente collegati a un'origine orientale, e piú specificamente mesopotamica. Come spiega Hegel nella sua *Estetica*:

> Il simbolo, nel significato che noi qui diamo alla parola, costituisce, sia secondo il concetto che come fenomeno storico, l'inizio dell'arte, ed è quindi da considerare in qualche modo solo come pre-arte, che è propria principalmente dei paesi orientali e ci conduce solo dopo molti giri, trasformazioni e mediazioni alla autentica realtà dell'ideale, che è la forma d'arte classica.

In questo periodo l'Europa delle belle arti subisce una fascinazione crescente per queste regioni orientali, intese come raffigurazione degli ammonimenti biblici contro gli eccessi dei regni terreni; Babilonia e Ninive diventano oggetto di un profondo interesse proprio come emblemi dell'impero che s'innalza e cade. Tra queste opere è il dipinto di Eugène Delacroix intitolato *La morte di Sardanapalo*



1.1.
(*in alto*) Pieter Brueghel il Vecchio, *La grande torre di Babele*, 1563. Olio su tavola, cm 114 × 155.

1.2.
(*a sinistra*) Minareto della Grande Moschea di Samarra, Iraq, IX secolo e.v. La forma di questo minareto di epoca abbaside ha influenzato la visione europea della torre di Babele, e fu a sua volta ispirata dallo studio dei resti di antiche ziggurat ancora visibili ai tempi in cui il minareto fu costruito.

1.3.
Eugène Delacroix, *La morte di Sardanapalo*, 1827. Olio su tela, cm 392 × 496.

(1827): rappresenta il despota assiro reclinato sul letto e circondato da schiavi e concubine, dalle sue ricchezze e dai suoi stalloni arabi, tutti ritratti in una tumultuosa e inebriante scena di morte violenta [**1.3**]. Quando Delacroix la dipinse, in Occidente non si sapeva praticamente nulla dell'antichità assira; l'artista si affidò ai resoconti classici sui tiranni assiri e babilonesi e all'opera di Lord Byron [**1.4**], nella fattispecie sulla tragedia *Sardanapalo* del 1821.

L'idea di declino era la passione di John Martin, pittore britannico di soggetti storici, che produsse una serie di opere dedicate alla caduta di Ninive e di Babilonia [**1.5**]; tali dipinti furono non soltanto esposti a Londra per un pubblico vastissimo, ma anche riprodotti in serie sotto forma di incisioni che venivano vendute sia per conto proprio, sia come allegati illustrativi a volumi della Bibbia. I dipinti di Martin precedono i primi scavi in Mesopotamia; l'artista basò le proprie ricostruzioni su esemplari romani e indiani e su opere d'arte antecedenti, piú che sulla realtà archeologica.

Gli inizi dell'archeologia in Mesopotamia.

La Mesopotamia del mito e della storia si estende soprattutto per l'area ricompresa dalle province ottomane di Mosul, Baghdad e Basra, e in parte nella Siria e Turchia odierne. L'interesse dell'Europa per le antichità di questi territori crebbe insieme alla sua ingerenza politica ed economica, che si incre-

mentò con l'apertura di uffici della British East India Company a Basra (1763) e a Baghdad (1798). I cartografi si sono sempre serviti della propria arte non solo per registrare informazioni geografiche, ma anche per comunicare intenzioni politiche e costruire mitologie di luoghi e popoli [**1.6**, **1.7**].

Claudius James Rich, funzionario inglese della Compagnia delle Indie, fu uno dei primi europei a esplorare le rovine della civiltà mesopotamica e a pubblicare illustrazioni di alcuni tra le sculture e i **sigilli** che diedero inizio allo studio dell'arte della zona. Scrisse un

1.4.
(*a destra*) Thomas Phillips, *Ritratto di George Gordon, Lord Byron, in costume albanese*, 1813. Olio su tela, cm 127 × 102. Il celebre poeta inglese combatté per l'indipendenza della Grecia dall'Impero ottomano, che assimilava all'antica decadenza orientale incarnata dai re assiri. La sua tragedia storica *Sardanapalo* è ambientata a Ninive e narra la caduta dell'Impero assiro.

1.5.
(*in basso*) John Martin, *La caduta di Babilonia*, 1819. Incisione.

1.6.
(*a destra*) Planisfero recante l'estensione dell'Impero britannico nel 1886. Edizioni Maclure & Co., 1886; cm 86 × 63.

1.7.
(*in basso*) Pianta del mondo babilonese rinvenuta a Sippar, Iraq, 600 a.e.v. circa. Terracotta, cm 12,2 × 8,2.

I creatori di entrambe le mappe scelsero di organizzare il mondo secondo la propria posizione, e di rappresentare le terre oltre questa come esotiche e mitiche. Nella pianta babilonese del VII secolo a.e.v. la città di Babilonia è posta al centro del mondo geografico e cosmico, e circondata dal Mare salato; allo stesso modo, la carta del mondo edita in Gran Bretagna nel 1886 pone quel paese al centro del mondo, a rappresentare la sede dell'impero e fonte dell'ordine imperiale. Entrambe le mappe dimostrano dunque che la cartografia è sempre etnocentrica.

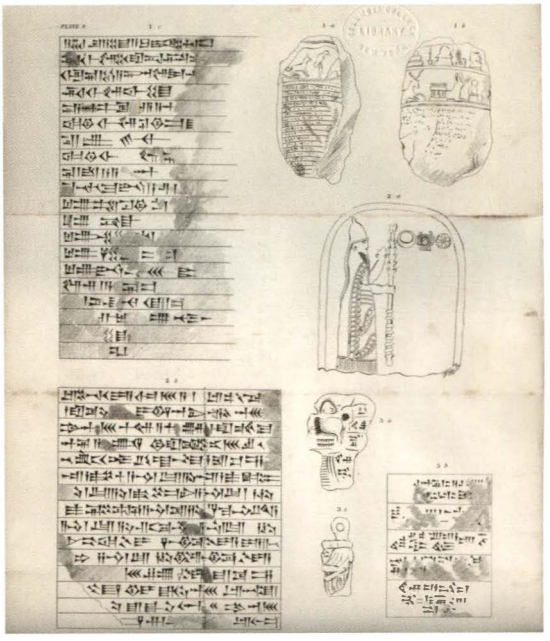
Memoir on the Ruins of Babylon a Baghdad, dove risiedeva, seguito da un *Second Memoir on Babylon*, entrambi del 1818 [**1.8**].

Benché gli eruditi arabi e persiani di epoca medievale avessero già descritto Babilonia, Ninive e altre antiche città, e avessero riconosciuto gli scritti trovati in quei luoghi come arcaici, non erano tuttavia riusciti a decifrarli. Ma nel 1840 lo studioso tedesco G. F. Grotefend e il collega inglese Henry Rawlinson giunsero all'interpretazione dei caratteri **cuneiformi**, che furono per 3000 anni la piú diffusa forma di scrittura di tutto il Vicino Oriente antico; l'accademia comprese ben presto che, insieme ai **geroglifici** egizi, erano due dei piú antichi sistemi di scrittura del mondo.

Nel corso del XIX secolo scavatori francesi, inglesi e tedeschi effettuarono scavi presso i maggiori siti mesopotamici, in cerca di oggetti antichi che poi asportavano e collocavano nei musei di Parigi, Londra e Berlino, e presero inoltre a pubblicare studi sistematici di questi scavi e resoconti delle proprie avventurose spedizioni in Oriente; secondo testimonianze ottomane, già a metà dell'Ot-

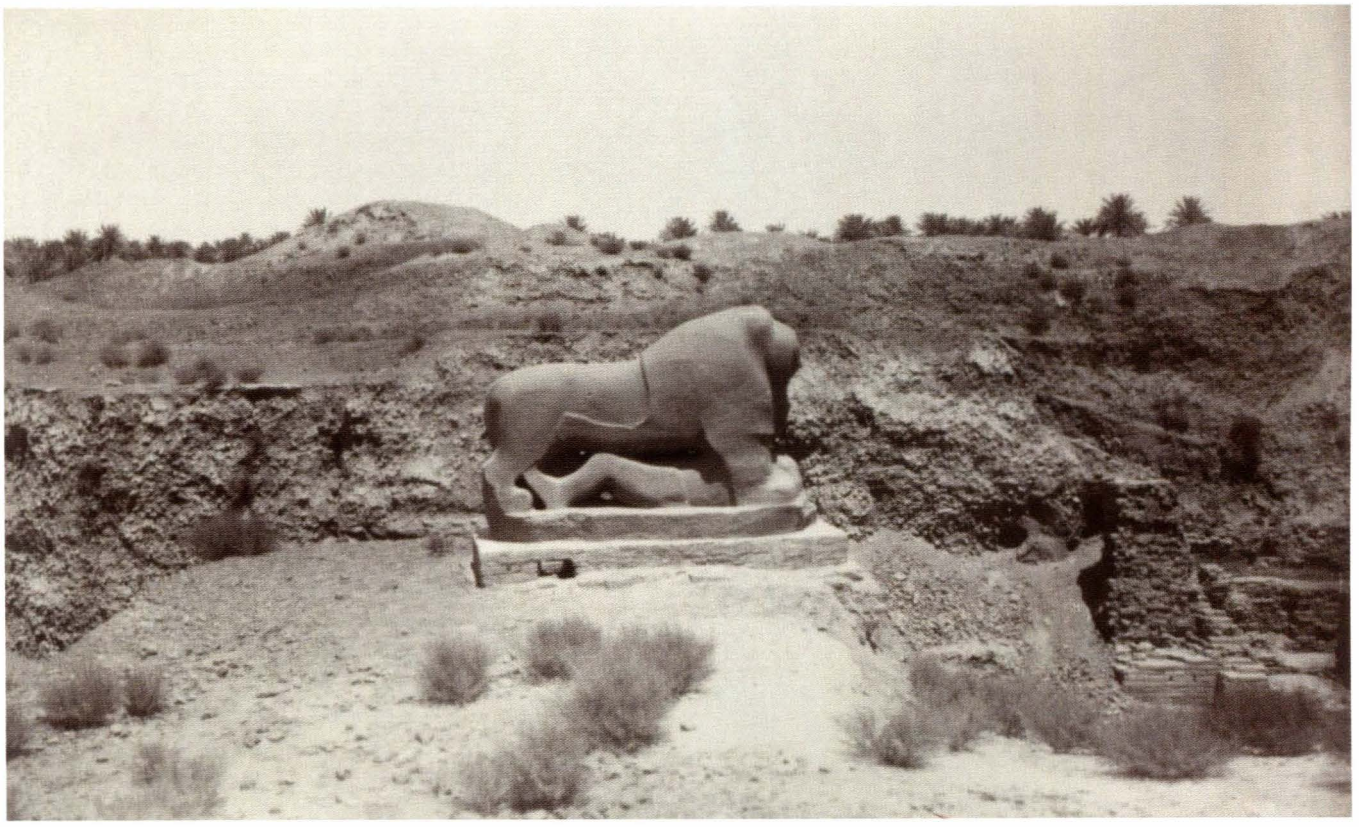
tocento le autorità imperiali si risolsero ad aumentare i controlli sui medesimi antichi siti e manufatti mesopotamici [**1.9**].

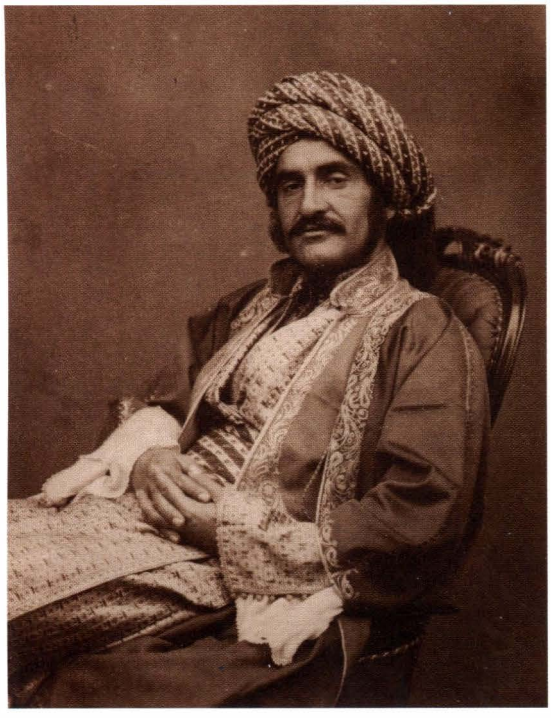
Negli anni Quaranta dell'Ottocento, esploratori francesi e britannici cominciarono a scavare nella Mesopotamia settentrionale. Paul-Émile Botta, console francese a Mosul, e **Austen Henry Layard**, emissario del British Museum [**1.10**], si dedicarono alla ricerca di antichità presso siti assiri: il loro scopo primario, all'epoca, era portare alla luce oggetti antichi da esporre nei musei parigini e londinesi. Layard fu affiancato nell'attività di scavo da **Hormuzd Rassam**, archeologo nativo di quei luoghi, che in seguito lavorò anche presso i siti babilonesi piú a sud [**1.11**]. Verso la fine del secolo l'architetto tedesco **Robert Koldewey** diede inizio ai primi scavi realmente sistematici nella città di Babilonia. Proprio in quanto architetto, anziché uomo politico o diplomatico, Koldewey fu molto piú attento nel documentare in modo scientifico gli strati costruttivi e nel delineare le piante degli edifici antichi; per questo motivo, rispetto agli standard dell'epoca, Babilonia fu portata alla luce con molta piú cura dei siti scavati da Layard.



1.8.
Claudius J. Rich, *Second Memoir on Babylon*, 1818. Litografia a illustrazione di opere d'arte mesopotamiche.

1.9.
(*in basso*) Questa vecchia fotografia del Leone di Babilonia, ancora intatto tra le rovine del sito, proviene da un album ottomano del XIX secolo, di proprietà del sultano Abdülhamid II, e risale all'epoca in cui autorità ed élite ottomane presero a farsi via via piú interessate al passato racchiuso nei loro vasti dominî, e a collezionare antichità per il Museo Imperiale di Istanbul.





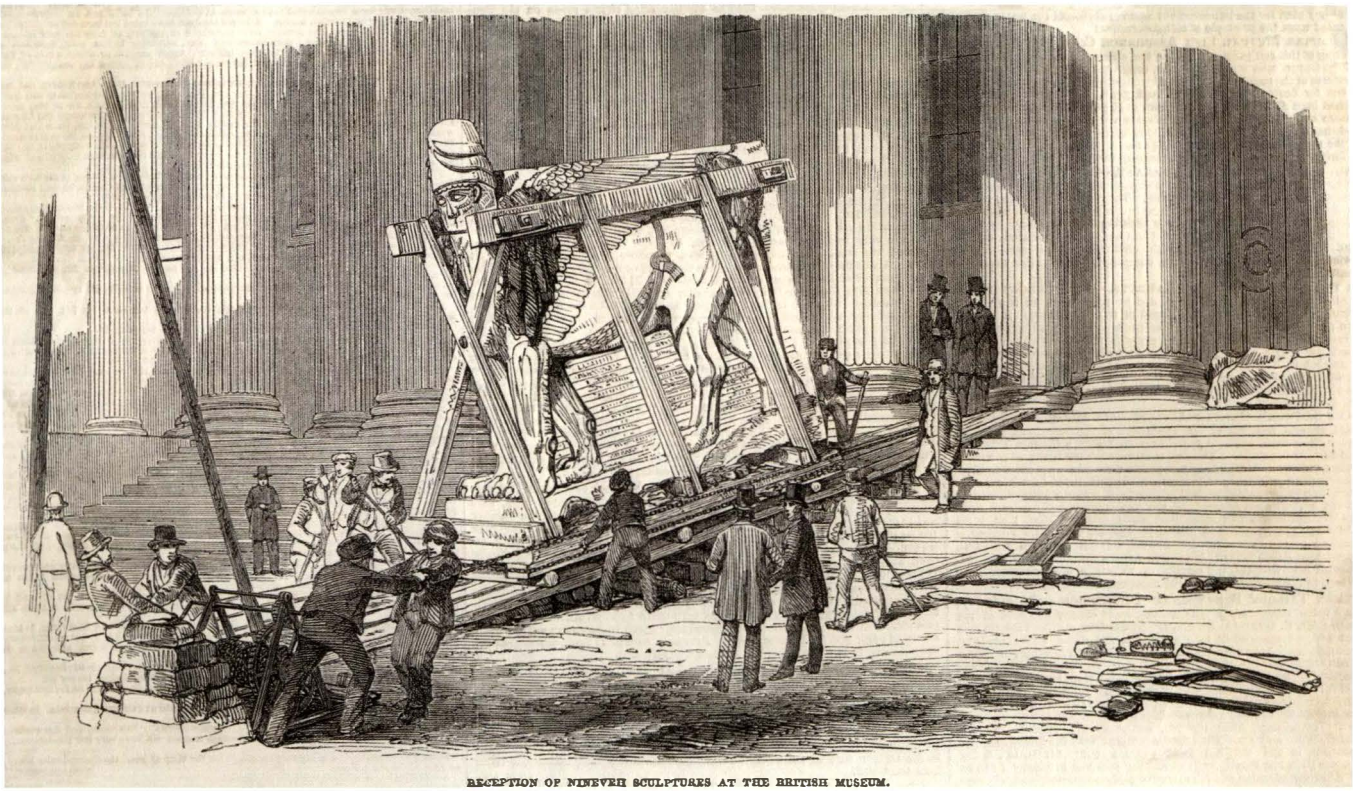
1.10.
(*in alto*) Austen H. Layard in costume locale, 1843. Acquerello, cm 29,8 × 22,5.

1.11.
(*a destra*) Foto Philip H. Delamotte, ritratto di Hormuzd Rassam, 1854. Stampa da negativo al collodio umido.

Anche Hilmi Pascià, mutasarrıf (governatore) di Mosul, su incarico del governo ottomano aveva curato dal 1850 diversi scavi in cerca di antichità presso Ninive, e nel 1852 fece sapere al francese Victor Place, successore di Botta, che pure gli Ottomani volevano mettere quegli oggetti nei propri musei, e soprattutto che avevano piú titolo a rivendicarli. Negli anni Settanta dell'Ottocento un altro francese, Ernest de Sarzec, iniziò in segreto uno scavo presso il sito meridionale di Girsu (oggi Tel Telloh in Iraq), di nascosto dal rivale Rassam che – a differenza sua – era titolare di un firmano, cioè di un'autorizzazione ufficiale ottomana a scavare. Per questi motivi la competizione e le rivalità del periodo, radicate come sono nella storia dell'imperialismo e delle pratiche di collezionismo, costituiscono una parte rilevante dello studio della storia dell'arte mesopotamica per il notevole ruolo rivestito nelle prime attività di scavo, interpretazione e documentazione di queste antiche culture. Nel cuore dell'Impero ottomano anche **Osman Hamdi Bey** – che fu amministratore, artista e soprattutto colonna portante della fondazione del Museo Imperiale Ottomano di Istanbul – si dedicò al lavoro archeologico quando studiò e documentò la reale tomba **santuario** presso il sito di Nemrut Dağı nel 1884; egli diresse inoltre gli scavi presso l'antica città di Sidone in Libano, dove scoprí il celebre sarcofago di Alessandro, mentre nel 1889 Hermann V. Hilprecht, docente tedesco di Assiriologia all'Università della Pennsylvania, si mise all'opera presso il sito sumero di Nippur nel sud dell'Iraq. Sia gli archeologi ottomani sia quelli europei cercavano i resti del passato, e li documentarono mediante precisi disegni in scala e con i primi mezzi fotografici, e le pubblicazioni scaturite da queste spedizioni sul campo costituirono un punto di svolta nella storia dell'archeologia.

I primissimi archeologi fornirono dunque importanti contributi accademici. Viaggiarono tenendo diari delle loro esplorazioni, decifrarono le complesse scritture antiche, presero nota delle sculture in rilievo facendone disegni particolareggiati, pubblicarono piante di edifici su grandi atlanti di siti archeologici ed elenchi di regnanti in ordine cronologico, il tutto con l'obiettivo di sviluppare un'archeologia scientifica.

I leoni e tori alati dalla testa umana che nel 1847 giunsero a Londra dall'Assiria suscitarono un enorme scalpore [**1.12**]. Insieme



1.12.
«The Illustrated London News», 28 febbraio 1852: «Le sculture di Ninive giungono al British Museum».

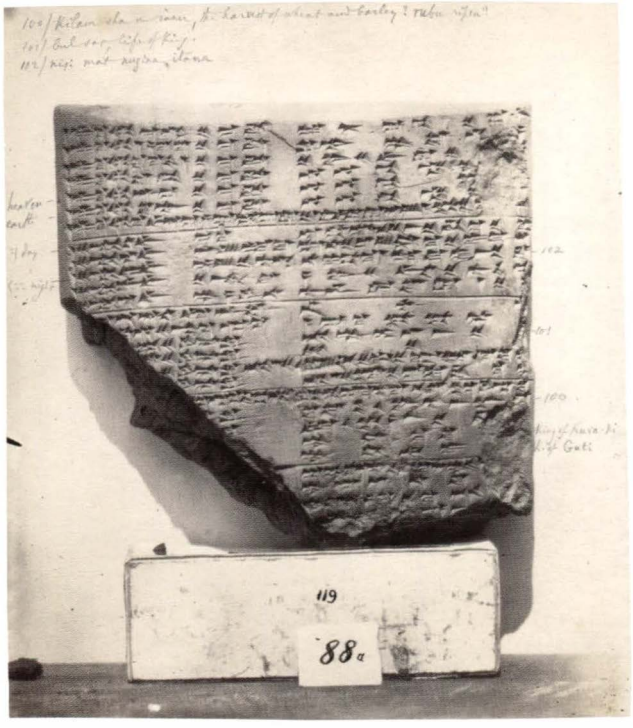
ai marmi del Partenone di Lord Elgin e alla stele egizia di Rosetta, queste sculture assire divennero subito una celebre attrazione per il pubblico inglese, che faceva ore e ore di fila davanti al British Museum per poter vedere le recentissime scoperte fatte a Ninive e a Nimrud, e subito le collegò alle scaturigini dell'arte e agli inizi della storia dell'uomo, risalendo fino alle origini bibliche del mondo; per gli osservatori britannici esse costituivano inoltre un mistero e un interrogativo, come pure un memento che qualunque grande impero – compreso il loro – può sorgere e cadere. Dante Gabriel Rossetti, pittore e poeta del gruppo di artisti inglesi noti come Preraffaelliti, scrisse un lungo componimento in versi sui tori alati, dal titolo *The Burden of Nineveh* («Il fardello di Ninive»). Nel poema si immagina ciò che la divinità taurina dalla testa umana ha visto e sentito nel corso del tempo, e come sia giunta in un altro impero, quello britannico, che potrà a sua volta venir distrutto e dimenticato, mentre il toro resterà al suo posto.

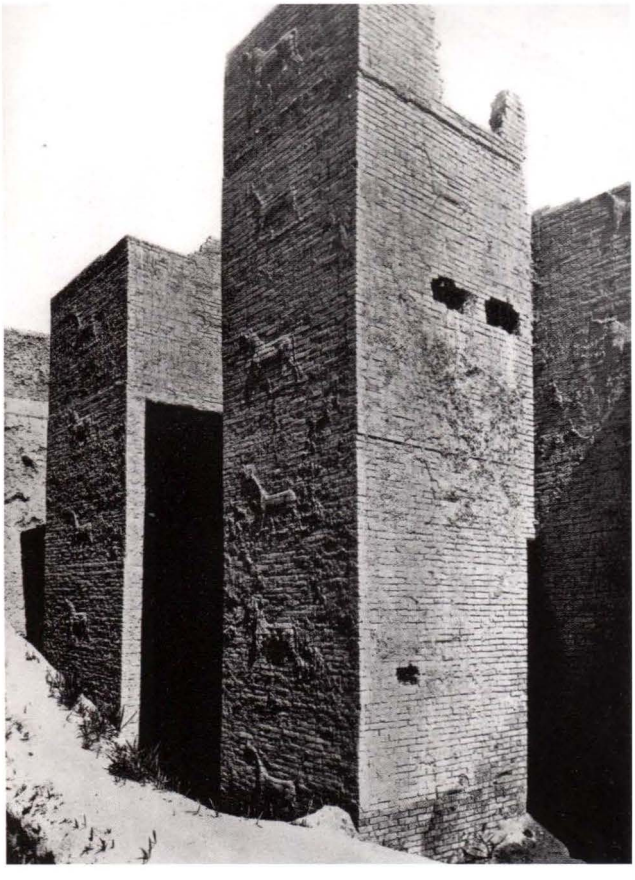
Nascita dell'arte: la Mesopotamia preistorica.

Le spedizioni mesopotamiche del tardo Ottocento, che rifornirono di splendide sculture i musei di Londra, Parigi e Berlino, avevano portato alla luce le storiche città dell'Assiria e della Babilonia; dagli inizi del Novecento, tuttavia, fu la preistoria ad assurgere a importante campo di indagini nello studio del Vicino Oriente antico (il termine «preistoria» designa le epoche precedenti l'invenzione della scrittura). Poiché l'interesse europeo scaturiva dai resoconti biblici che descrivono questa parte del mondo come il luogo d'origine dell'umanità, il fatto che tali credenze venissero per qualche verso confermate dai primi scavi archeologici di carattere scientifico qui effettuati affascinò il pubblico occidentale: man mano che i nomi di città menzionati nella Bibbia affioravano come luoghi reali, ci si convinse che il Vicino Oriente fosse il paesaggio d'ambientazione di queste antiche narrazioni.

Archeologia e fotografia

Fra le nuove tecnologie che si rivelarono d'importanza capitale per l'evoluzione della scienza archeologica c'è senz'altro la fotografia. Dal 1839, anno in cui l'inglese William Henry Fox Talbot e il francese Jacques-Louis Mandé Daguerre svelarono al mondo i procedimenti di creazione delle immagini, la fotografia avanzò rapidamente proprio accanto all'archeologia scientifica, che ne fece largo uso fin da subito [**1.13**]. Naturalmente la fotografia venne adottata in ogni genere di studi, ma l'archeologia delle origini fu il campo che ne vide l'utilizzo piú massiccio, e in effetti questi due sviluppi sembravano fatti l'uno per l'altro, in un matrimonio tra obiettivi scientifici e inventiva tecnologica.
La fotografia operò un cambiamento profondo nell'archeologia e nei suoi metodi rispetto agli studi che si erano dovuti affidare a disegni e stampe, pur senza sostituirli mai; ma certo rappresentò una valida aggiunta ai piú tradizionali strumenti di rappresentazione visiva, cosí che l'archeologia poté

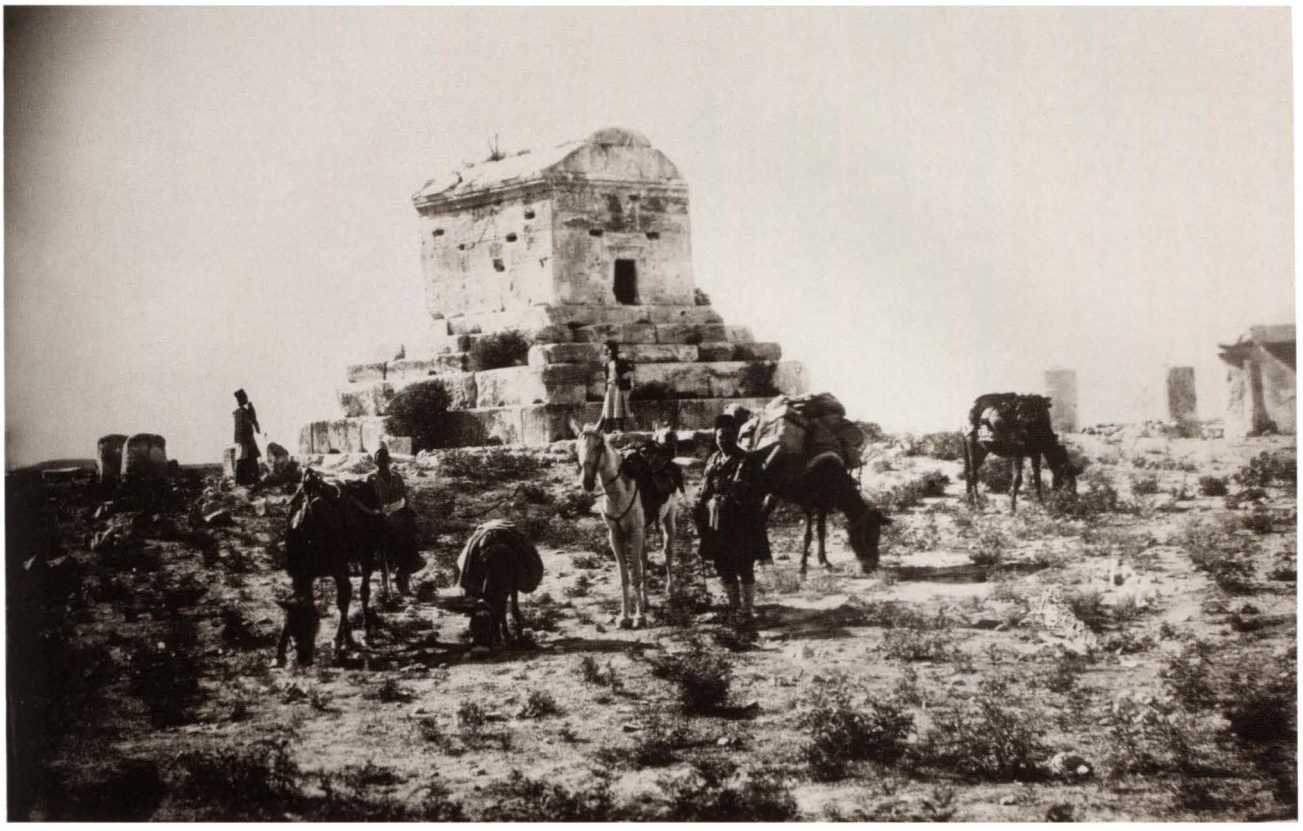




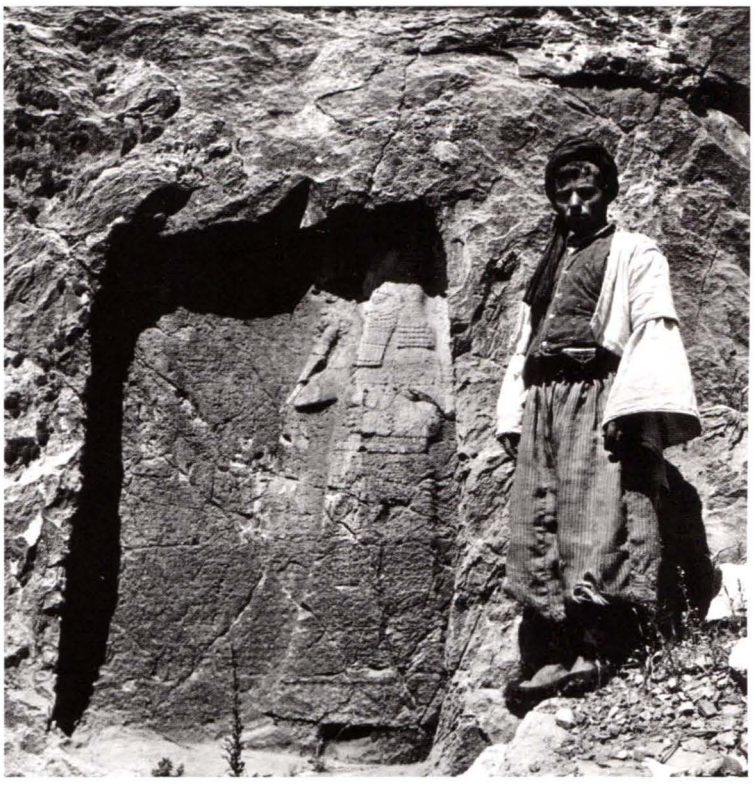
contare su diversi sistemi visivi combinati insieme, gran parte dei quali si utilizzano ancora oggi.
Di particolare interesse sono le fotografie degli scavi tedeschi a Babilonia [**1.14**], poiché ci mostrano metodi di lavoro e costruzioni intatte scoperte a fine Ottocento; e naturalmente, gli archeo-fotografi dovevano portare con sé tutta l'attrezzatura e le sostanze chimiche necessarie, giacché sviluppavano le immagini ***in situ***.
Tra la fine del XIX secolo e gli inizi del XX la fotografia archeologica è anche collegata alla fotografia di viaggio; tra i primi archeo-fotografi ricordiamo Antoin Sevruguin, suddito persiano che riprese moltissimi monumenti antichi sotto la dinastia cagiara in Persia [**1.15**], e l'inglese

1.13.
(*in alto*) Foto di Roger Fenton, tavoletta a caratteri cuneiformi, con appunti di William H. F. Talbot, 1854. Stampa su carta salata da ambrotipo.

1.14.
(*a sinistra*) Foto di Robert Koldewey, gli scavi di Babilonia, Iraq, 1899.



Gertrude Bell, funzionaria pubblica, scrittrice e autrice di una mole di scatti della Mesopotamia d'inizio Novecento che rappresenta ancora oggi un'inestimabile risorsa iconografica [**1.16**]. John Henry Haynes, che fu il primo console americano a Baghdad, fotografò la spedizione archeologica del 1888-90 a Nippur, e le sue immagini documentano non solo gli antichi ruderi ma anche l'immensa fatica dell'archeologia; negli album dei sultani ottomani troviamo invece fotografie di siti archeologici come quelli di Babilonia [**1.9**, p. 23] e Assur.



1.15.
(*in alto*) Foto di Antoin Sevruguin, il mausoleo di Ciro il Grande a Pasargadae, 1900 circa. Stampa alla gelatina ai sali d'argento.

1.16.
(*a destra*) Foto di Gertrude Bell, rilievo assiro su pietra, Cudi Dağı, Turchia, 1909 circa.

Architettura, scultura e pitture murali nel Neolitico.

A metà del XX secolo, via via che gli archeologi portavano alla luce un gran numero di siti preistorici in tutto il Vicino Oriente, la loro attività dimostrò che gli insediamenti abitativi neolitici che andavano scoprendo erano in effetti tra le primissime società del mondo, e questo allargò il campo di ricerca delle origini che nel secolo precedente si era concentrato solo sulla Mesopotamia. Non solo: la scoperta di primitive forme d'arte presso i siti preistorici dell'Anatolia continua a sorprenderci ancora oggi. Con i loro intagli di pietra su larga scala e le loro proto-strutture architettoniche, i ritrovamenti in questi siti sono la prima testimonianza di opere davvero monumentali create dalle piú arcaiche comunità agricole del mondo. Nel Vicino Oriente si sono indagate le attività di sussistenza dei popoli preistorici e si è scoperto che la loro vita quotidiana e la loro organizzazione sociale comprendevano elaborate forme di rappresentazione – pitture murali, creazione di statuette in pietra e argilla e anche di sculture piú grandi – oltre a un incremento dell'uso di terracotta fine e ceramiche dipinte. Già nel **Neolitico preceramico** (9600 circa - 7000 a.e.v.), all'epoca delle prime comunità agricole, si intagliavano sculture in pietra e si dipingevano le pareti con figure umane e animali.

Di fatto, esistono forme di rappresentazione già a partire dal 40 000 a.e.v. Le pitture e le incisioni scoperte in caverne e su rocce in Europa, Africa e Indonesia e risalenti a tale antica epoca del tardo Paleolitico costituiscono tappe importanti dello sviluppo cognitivo umano: sono atti creativi di valore distintivo del comportamento dell'*Homo sapiens sapiens*, il moderno essere umano. Ma giungendo al Neolitico vediamo ormai la costruzione di architetture monumentali per quelli che erano con ogni probabilità spazi consacrati, accompagnata da grandissimi progressi nell'arte rappresentativa.

Sul sito di Göbekli Tepe nell'Anatolia sudorientale furono erette opere architettoniche dalle dimensioni davvero stupefacenti, sotto forma di cerchi di pietre: e qui non si trattava di una comunità agricola – giacché non si sono trovate prove della coltivazione di vegetali – ma di cacciatori-raccoglitori [**1.17**]. Le massicce colonne calcaree, dal taglio netto a forma di T, sono tutte istoriate di sculture di animali in rilievo talmente spinto da sembrare quasi a tutto tondo. Ciascuna colonna misura quasi sei metri d'altezza e pesa fino a dodici tonnellate; sino a oggi, si sono rinvenuti in questa zona circa venti cerchi di pietre di questo tipo. Gli archeologi ritengono oggi che Göbekli Tepe sia il piú antico sito religioso, o comunque rituale, del mondo, nonché quello dotato delle primissime architetture lavorate e sculture architettoniche.

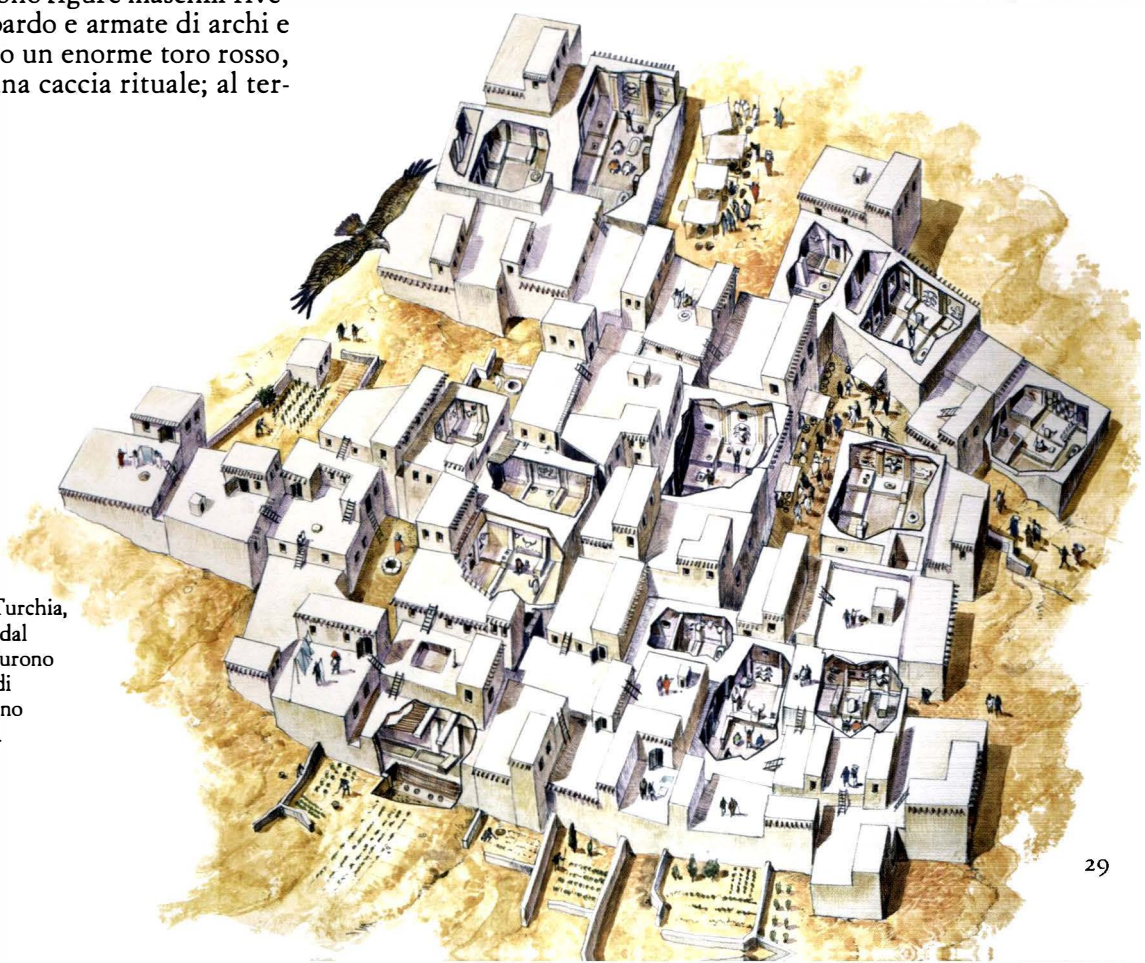
Il Vicino Oriente attraversò dunque nel corso della preistoria una lunga evoluzione culturale: i significativi sviluppi cominciati in questo senso nel Neolitico formarono la base per le successive civiltà che sorsero in quella stessa regione in epoca storica. I progressi dell'agricoltura, la domesticazione di certe piante e i rudimenti dell'allevamento di animali consentirono agli individui di formare gruppi e società su insediamenti stabili, piccoli villaggi agricoli in cui si faceva uso di vasellame e di rappresentazioni visive. La transizione dalla caccia al governo di greggi o mandrie produce cambiamenti giganteschi negli esseri umani e nel loro modo di vivere: notiamo per esempio che dal momento della loro comparsa, le sculture tridimensionali di sagome umane e animali, oppure i bassorilievi aggettanti da sfondi bidimensionali, si diffondono tra gli antichi insediamenti in modo assai rapido e su vasta scala. Le pitture murali nelle abitazioni strutturate vengono subito dopo, e i loro abitanti creano vasellame ornato da disegni figurativi e astratti per uso personale; vale a dire che l'arte non rimase confinata entro funzioni cerimoniali, ma divenne parte della vita quotidiana delle persone.

Nella successiva fase del Neolitico, dopo gli sviluppi di Göbekli Tepe, l'archeologia assegna a Çatalhöyük la palma di piú vasto e importante tra diversi siti dell'altopiano anatolico della Turchia [**1.18**].

In quell'area esisteva già nel Neolitico pre-ceramico, tra il 7200 e il 6000 a.e.v., un commercio di pietra vulcanica e ossidiana per utensili; a Çatalhöyük ci sono pitture murali nelle stanze di alcuni edifici, le quali svelano un processo molto interessante. Furono dipinte come scene figurative e poi intonacate a gesso qualche tempo dopo l'uso, pratica che contribuí a preservarle e ci permette oggi di studiarle; ma l'antico metodo di ricoprire i dipinti con una patina di gesso

potrebbe anche significare che rimasero visibili solo per brevi periodi di tempo e per gli specifici scopi dei remoti occupanti delle abitazioni. I dipinti erano realizzati con pigmenti minerali reperibili in zona, come l'ocra, l'azzurrite, la malachite, il cinabro, il manganese e la galena, e ritraevano molti soggetti diversi. Ci sono figure maschili rivestite con pelli di leopardo e armate di archi e frecce che circondano un enorme toro rosso, forse impegnate in una caccia rituale; al terzo e quarto strato archeologico sono dipinti anche cervidi e gazzelle, cinghiali, asini selvatici, lupi, orsi e leoni, mentre al settimo c'è un rilievo raffigurante leopardi [**1.20**]. Si collocavano inoltre figure in rilievo e colonne con teste e corna di toro in contesti archi-

1.17.
(*in alto*) Le sculture e opere architettoniche di Göbekli Tepe risalgono al periodo compreso tra i millenni X e VIII a.e.v., e appartengono all'evo archeologico detto Neolitico pre-ceramico A.



1.18.
Le case di Çatalhöyük in Turchia, risalenti al periodo che va dal 6500 al 5500 a.e.v. circa, furono rinvenute in ottimo stato di conservazione e si rivelarono ricche di oggetti splendidi.

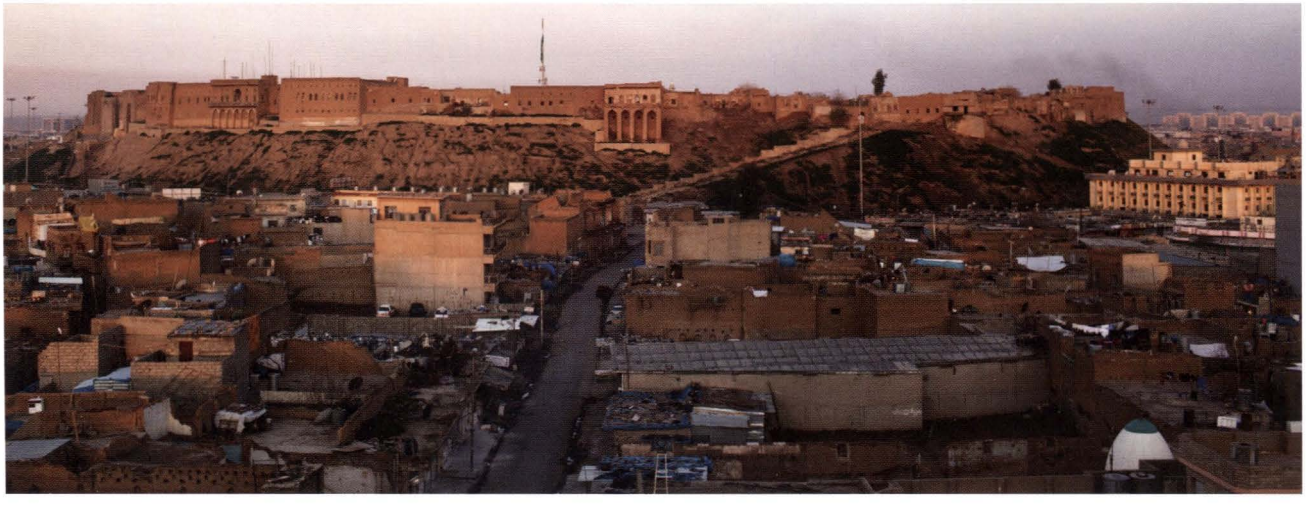
Tempo e cronologie

Molte città del Medio Oriente si trovano oggi alla sommità di un ***tell***, cioè di un accumulo di materiale archeologico formato da millenni di occupazione umana di un particolare sito. Qualunque *tell*, ***tepe*** o ***höyük*** è quindi un costante memento, nel quotidiano, della remota antichità di questa parte del mondo. Come facciamo a conoscere il passato, e com'è strutturato il tempo storico? Aristotele sosteneva di voler comprendere il tempo mediante l'osservazione delle entità che cambiano; e gli antichi popoli mesopotamici afferravano questi cambiamenti anche grazie al paesaggio che li circondava, disseminato appunto di cumuli formati dalle continue edificazioni e riedificazioni umane, un insediamento dopo l'altro [**1.19**]. Nello studio dell'antica Mesopotamia ci affidiamo oggi alla **datazione assoluta**, che possiamo evincere da testi o dall'**epigrafia**, la disciplina che si occupa delle iscrizioni antiche. Le date assolute che si usano in storia sono collocate entro il costrutto convenzionale dell'era cristiana o volgare (e.v.) e del tempo che la precede (a.e.v.), e nella pratica sono basate sul calendario gregoriano, benché vengano solitamente presentate come obiettive e universali. Gran parte della vicenda artistica e culturale dell'antica Mesopotamia è ricompresa nel periodo di tempo che designiamo come a.e.v. La datazione si effettua anche tramite dati presi dall'astronomia, dalla filologia e dall'archeologia, e per il I millennio a.e.v. le date assolute in uso sono affidabili perché ancorate a fenomeni, come per esempio l'eclissi di sole verificatasi il 15 giugno 763, che si possono datare con sicurezza; e ci consentono a loro volta di costruire una **cronologia assoluta**. Quanto alle cronologie relative – quelle, cioè, basate su eventi e sequenze di eventi collegati tra loro – gli storici si affidano a elenchi di sovrani e di correlazioni dinastiche, stili artistici e tecnologie, e a cronologie archeologiche compilate sulla base degli oggetti in ceramica. Un altro metodo di datazione usato nello studio del Vicino Oriente antico misura il decadimento di un radioisotopo del carbonio (il carbonio 14) nelle sostanze organiche: si parla in tali casi di datazione radiometrica. Nel 1929 si tenne a Leida un congresso che stabilí la denominazione delle ere preistoriche e protostoriche in Mesopotamia in base a cronologie ceramiche. In quell'occasione gli studiosi raggiunsero un consenso sui nomi dei siti e sulle fasi cronologiche che accompagnavano le varie sequenze ceramiche, distinguendo cosí tra i periodi di **Ubaid**, **Uruk** e **Gemdet Nasr**. L'abbondanza di resti ceramici costituisce dunque un importante strumento scientifico, giacché gli stili, le forme e le decorazioni sul vasellame cambiano nel tempo e possono essere usati in archeologia per datare strati e siti; di conseguenza, le ere preistoriche possono prendere il nome dei siti archeologici che hanno prodotto uno specifico tipo di vasellami.

Tabella di datazione preistorica

Neolitico pre-ceramico	9600-7000 a.e.v.
Neolitico ceramico	7000-6000 a.e.v.
Hassuna, Samarra, Halaf, Ubaid	6000-4000 a.e.v.

1.19.
Arbil, in Iraq, è uno dei piú antichi luoghi di continua abitazione al mondo, con oltre 7000 anni di insediamento ininterrotto. Poste a una quota di 32 metri rispetto ai dintorni, le mura della cittadella risalgono al tardo periodo ottomano, e i suoi strati piú antichi al Neolitico. Il toponimo si riscontra per la prima volta nel 2300 a.e.v.



1.20.
Bassorilievo dipinto di due leopardi, VII strato di Çatalhöyük, Turchia, VII millennio a.e.v.

tettonici, e si realizzavano anche statuette a tutto tondo [**1.21**].

Tra le piú importanti pitture murali del sito c'è un paesaggio, al VII strato, che risale al VII millennio a.e.v. e rappresenta l'area e l'insediamento della stessa Çatalhöyük sotto forma di veduta aerea: si tratta di una testimonianza affascinante di come queste primitive comunità agricole vedessero il proprio luogo di abitazione. Il paesaggio non è mitico, ma al contrario tenta di rappresentare uno specifico luogo abitato, un ambiente su una porzione di territorio marcata da un colle con due vette: finora si tratta del primo paesaggio rinvenuto in archeologia.

Le remote pitture murali di Çatalhöyük erano opere d'arte insolite per il periodo Neolitico, giacché non abbiamo molti esempi di arte figurativa antecedenti il IV millennio a.e.v.; ma si sa che figure stilizzate di esseri umani e animali a tutto tondo venivano realizzate ben prima di quel momento. Nel VI millennio a.e.v. ebbe inizio l'uso, in Mesopotamia e Anatolia, di un altro genere di tecnologia rappresentativa, il **sigillo** [**1.22**]; queste piccole pietre lavorate, e dotate di un piccolo foro che permetteva di indossarle o trasportarle, erano scolpite a motivi astratti di sagome umane e animali, che si potevano poi imprimere su creta lasciando cosí una stampigliatura dell'immagine stessa.

Nel territorio dell'odierno Iraq vi sono siti meno studiati ma che si suppone risalgano all'incirca al medesimo periodo del Neolitico: gli insediamenti di Jarmo, Tell Maghzaliyah e Umm Dabaghiyah nel Kurdistan iracheno risalirebbero addirittura al 7000 a.e.v. circa. Nel Neolitico pre-ceramico si tenevano cerimonie funebri in cui si decorava il cor-

1.21.
(*in basso*) Figura femminile in trono fiancheggiata da due leonesse (testa restaurata), Çatalhöyük, Turchia, VII-V millennio a.e.v. In questo sito si sono ritrovate molte statuette di nudi femminili, comunemente note come dee madri. Benché non se ne conosca l'utilizzo preciso, è probabile che siano legate a temi di fertilità, ma potrebbero anche essere state usate nel mito e come ausilio alla narrazione.

1.22.
Sigillo rinvenuto a Tepe Gawra, Iraq nordoccidentale, 4500-3500 a.e.v. circa. Clorite, h 3,16 cm.

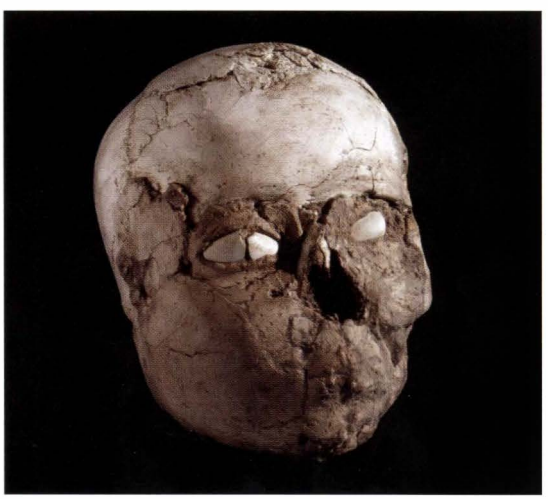
po del deceduto, e presso il sito nordiracheno di Nemrik si è ritrovato un gran numero di sculture in pietra di uccelli e altri animali, insieme a una serie di edifici a pianta circolare databili fino al 9000 a.e.v. e dunque contemporanei delle sculture anatoliche del periodo. Stiamo parlando solo di alcuni tra i molti insediamenti preistorici che vanno dall'Iran, all'Anatolia, al bacino del Mediterraneo: ciascuno ha caratteristiche proprie, ma era in contatto con gli altri. A Umm Dabaghiyah, a ovest del Tigri, c'è una pittura murale che rappresenta gli onagri, asini selvatici nativi dell'Asia che venivano cacciati e commerciati, e che è forse coeva dei murali di Çatalhöyük.

Immagini ancestrali nel Neolitico.

Tra il 6000 e il 5500 a.e.v. gli insediamenti fissi divennero un elemento costante della bassa Mesopotamia, vale a dire il meridione dell'odierno Iraq, e in questi insediamenti si produceva vasellame dipinto e decorato a motivi che possono essere individuati e classificati come appartenenti a specifiche culture. L'archeologia utilizza queste serie di tipi di vasellame per comprendere le variazioni cronologiche presso un determinato sito (cfr. box a p. 30), e dunque la catalogazione archeologica convenzionale per i nomi di culture e siti preistorici si è spesso fondata su quest'unico aspetto di cultura materiale, il vasellame in ceramica, perché il modo in cui lo si fa e lo si decora cambia nel corso dei secoli e tra vari insediamenti. I recipienti di terracotta esistevano già prima del 6000 a.e.v., ma ora si fanno piú diffusi e di migliore qualità: il vasellame in ceramica dura di piú e si realizza con maggiore facilità di quello in pietra, e con la sua comparsa intorno al 4500 a.e.v. il tornio da vasaio inizia a consentire una produzione in serie su larga scala.

Notevoli sviluppi nell'architettura e nella rappresentazione visiva ebbero luogo nel Neolitico presso i siti di Gerico in Palestina e di 'Ain Ghazal in Giordania. A Gerico, posta nella fertile valle del Giordano, usando massi di pietra si innalzarono mura enormi, e grandi torri circolari del diametro di dieci metri per proteggerle; ma il sito di Gerico è notissimo anche e soprattutto per il modo in cui i suoi abitanti realizzavano immagini degli antenati, usando i teschi dei defunti come nucleo dell'immagine [**1.23**]. Li rivestivano di gesso, modellandoli in una forma scolpita; dopo di che vi inserivano conchiglie al posto degli occhi e aggiungevano tinta rossa e nera per definire i capelli e altri particolari. Questi teschi di Gerico sono notevoli perché ricreano un'immagine del defunto utilizzandone le spoglie, e in questo modo confondono volontariamente i confini tra l'immagine e ciò che essa rappresenta.

Ad 'Ain Ghazal, nei dintorni della capitale giordana Amman, nel 1983 e 1985 sono venute alla luce due stipe contenenti statue [**1.24**]. Si tratta di sagome innestate su un'armatura di fascine e spago, con i visi e i corpi modellati in gesso sopra questo scheletro e successivamente dipinte di verde, nero e arancione con colori minerali a simulare certamente capigliature e abbigliamento, forse anche pitture corporali e tatuaggi; è possibile che fossero anche rivestite di abiti e parrucche. La loro funzione primaria resta ignota, ma a un certo punto ricevettero tutte una sepoltura rituale. Queste antiche forme di scultura facevano spesso uso di materiali diversi – osso, canne, legno e altre materie organiche, piú l'argilla – che venivano combinati per ottenere l'effetto desiderato. Può esserci chi etichetta queste opere come fase primitiva e malformata nello sviluppo della scultura



1.23.
Cranio rinvenuto a Gerico, Palestina, Neolitico preceramico B, 8500-6000 a.e.v. Conchiglia, gesso, ossa umane, h 17 cm.

avvenuto prima dell'incisione della pietra, ma non è cosí: vi sono figure sia precedenti, sia contemporanee, totalmente scolpite nella pietra. È invece piú probabile che i popoli dell'antichità ritenessero che i materiali prescelti comunicassero un qualche significato al di là della loro utilità come mezzi di rappresentazione; la miscela di materiali potrebbe essere stata una componente necessaria a far sí che le immagini assumessero in pieno la propria valenza figurativa.

Nudi femminili.

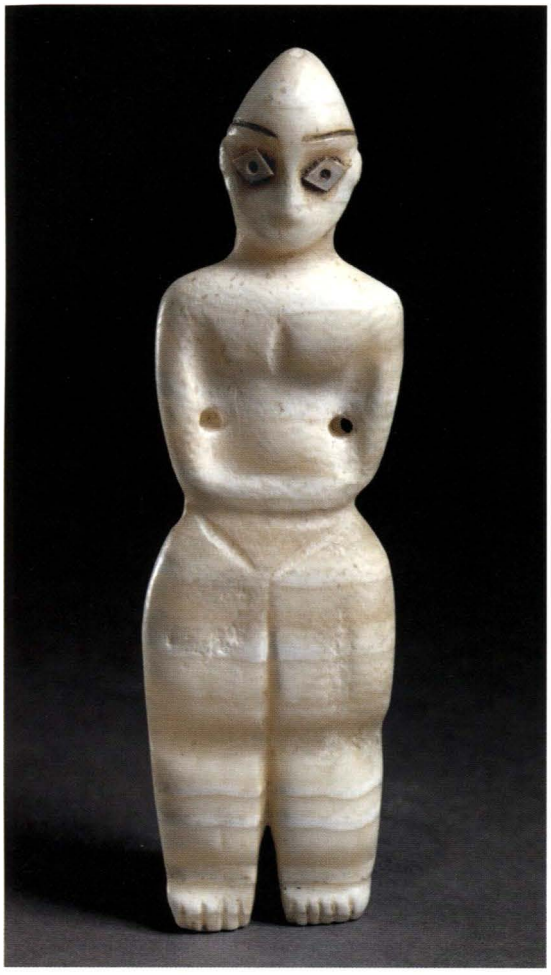
Nel nord della Mesopotamia si è prodotto un grandissimo numero delle statuette d'argilla comunemente note come **dee madri**. Si tratta di sagome femminili sedute, con un tratto di creta pizzicato in cima al collo a formare un abbozzo di testa. Seni e cosce sono sempre ipertrofici, mentre manca il dettaglio di gambe e mani. Sul corpo si ritrovano tracce di pittura, ad esempio bande nere che potrebbero rappresentare bracciali e collane, e il colore viene usato anche per sottolineare il triangolo pubico e i seni. Questi nudi femminili sono detti «statuette di Halaf» [**1.25**], dal nome di un sito dove furono rinvenute in abbondanza.

Presso il sito di Tell es-Sawwan, nell'Iraq centrale, sotto le costruzioni piú antiche si sono rinvenute oltre cento sepolture della civiltà di Samarra (6300 a.e.v. circa). Molte erano tombe di bambini, contenenti perline e statuette femminili [**1.26**] insieme a recipienti finemente eseguiti in alabastro e altre pietre [**1.27**]. Alcune statuette conservano gli occhi applicati con bitume e conchiglie e tutte presentano contorni decisamente astratti, con una visione angolare delle parti del corpo, definite da linee molto nitide intagliate nella pietra. In epoca preistorica la collocazione di queste statuette insieme ai corpi dei defunti era una parte importante dei riti di sepoltura, ma i nudi femminili si ritrovano anche in altri contesti [**1.28**]. La comunità scientifica ha proposto spiegazioni di queste immagini che vanno dalla rappresentazione di divinità all'uso istruttivo, ma la loro funzione non è ancora del tutto compresa.

Nella cultura di Ubaid (5000-3800 a.e.v.) si ponevano nelle sepolture statuette in **terracotta** di nudi sia maschili, sia femminili [**1.29**]; le figure sono di proporzioni snelle e presentano decorazioni corporali dipinte e applicate. Le sagome femminili sono enfatizzate da diagonali incise a indicare il triangolo pubico e dai seni dipinti, e in alcuni casi mostrano *lattanti* al seno; *gli* omologhi *ma-*

1.24.
(*all'estrema sinistra*) Statue rinvenute ad 'Ain Ghazal, Giordania, 6750-6250 a.e.v. Canne e gesso; la piú alta misura 1,5 m.

1.25.
(*a sinistra*) Statuetta di Halaf rinvenuta a Chagar Bazar, Siria, 5000 a.e.v. circa. Terracotta dipinta, h 7,5 cm.

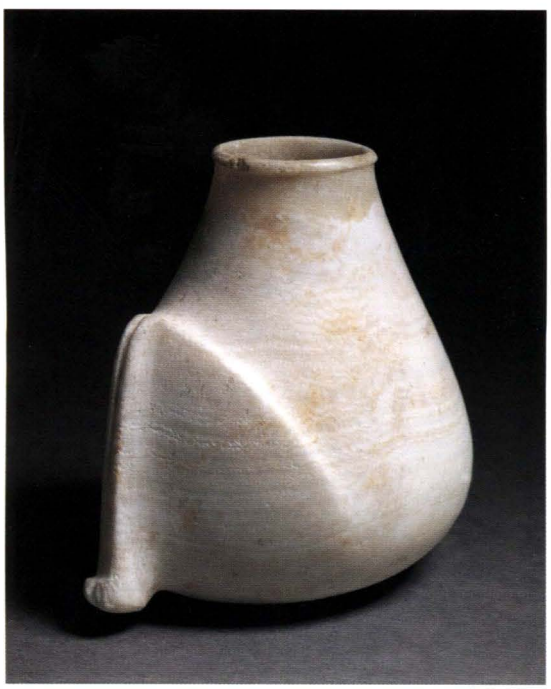


1.26-1.27.
(*a destra e in basso*) Figura femminile e vasetto rinvenuti a Tell es-Sawwan, Iraq, 6300 a.e.v. circa, alabastro. Statuetta h 14,5 cm, vasetto h 6,4 cm.

schili sono anch'essi rappresentati nudi. Le statuette hanno la testa allungata, gli occhi lunghi e diritti oppure a forma di chicco di caffè, e sembrano tutte portare un'alta acconciatura o copricapo conico. Statuette di questo genere si sono ritrovate con corpi sepolti a Eridu e Ur, nel sud dell'Iraq, di norma insieme a vasellame e monili.

Antichi miti originari: Eridu.

Nella Mesopotamia storica, il merito di aver dato inizio all'arte e all'architettura e di aver inventato le tecnologie di fabbricazione veniva attribuito allo scaltro dio noto come **Enki** in **sumerico** ed **Ea** in **accadico**: ciò vale a dire che gli stessi popoli mesopotamici avevano già cominciato a cercare una spiegazione delle origini del mondo. L'interesse per le origini esiste da sempre, e i Mesopotamici non erano diversi dai popoli venuti in seguito: come parte di una delle prime culture altamente alfabetizzate del mondo, diedero vita a propri miti originari e proprie cosmogonie. Secondo una leggenda babilonese riguardante le origini del mondo, il primo luogo creato dagli dèi fu Eridu e, come ci rivela questo estratto, prima che gli dèi facessero Eridu non c'erano che acque primordiali:



1.28.
(*in basso*) Statuetta rinvenuta presso la «casa bruciata» di Tell Arpachiyah, Iraq, 6000-5000 a.e.v. Pietra calcarea grigia, h 3,9 cm.

Non si era fatta una casa santa, una casa per gli dèi
in un posto santo, non era spuntata la canna, non si era
creato un albero,
Non si era posato un mattone, non si era costruito
uno stampo per mattoni,
Non si era fatta una città, non (vi) si era posta una
creatura vivente.
Tutte le terre erano mare.
La sorgente nel mare era un condotto d'acqua.
Poi venne fatta Eridu.

In altre parole, prima di Eridu non esisteva vita civilizzata. Eridu era la città sacra a Enki, dio dell'acqua, della conoscenza e dell'abilità manuale. Il suo tempio era detto E-abzu, o casa delle acque di Abzu, da cui era emersa la vita. Oggi conosciamo il sito di Eridu come Tell Abu Shahrain, nei terreni paludosi all'estremo sud dell'Iraq, dove sopravvivono isole di capanne fatte di canne e

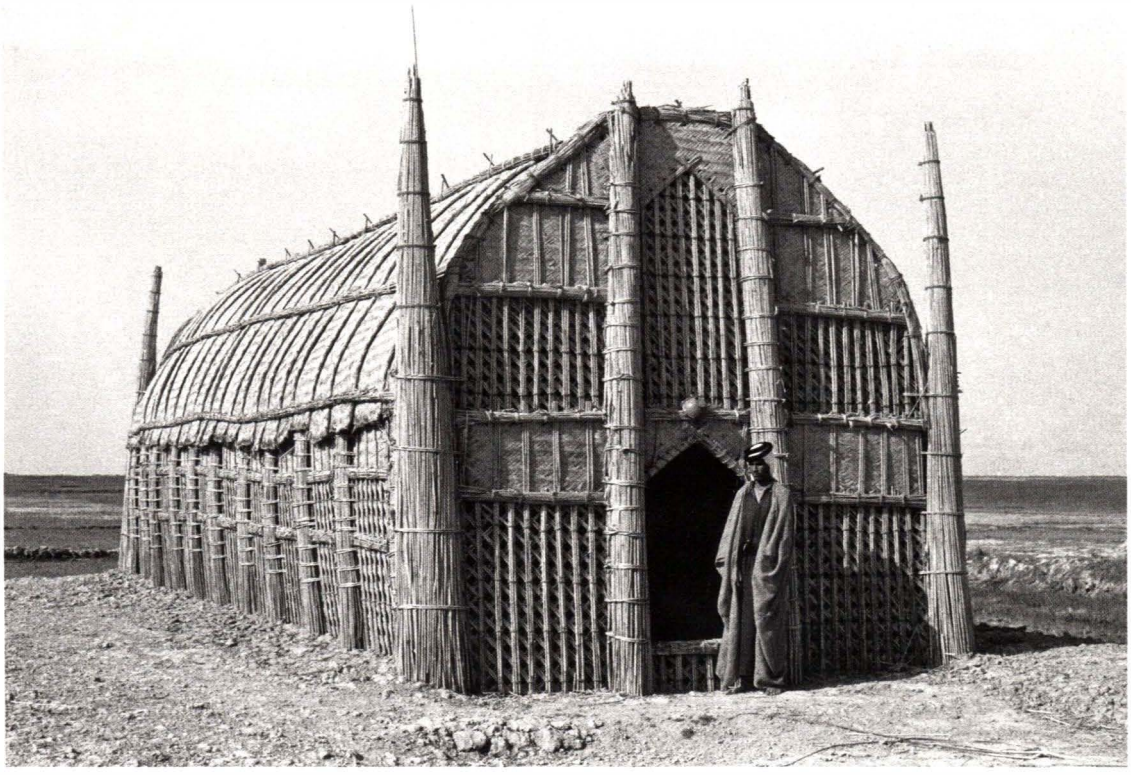
1.29.
Figure femminili modellate a mano della cultura di Ubaid rinvenute a Ur, Iraq, 4500 a.e.v. Terracotta dipinta e incisa, h 14 cm.

circondate da acqua e da fitti canneti e dove i Ma'dān, detti anche Arabi delle paludi, ancora si spostano sugli stessi natanti usati nell'antichità. Essi governano queste imbarcazioni, dette *tarada*, per mezzo di lunghi pali, e vivono in abitazioni fatte di canne ancora oggi costruite allo stesso modo di quelle del passato sumero [**1.30**].

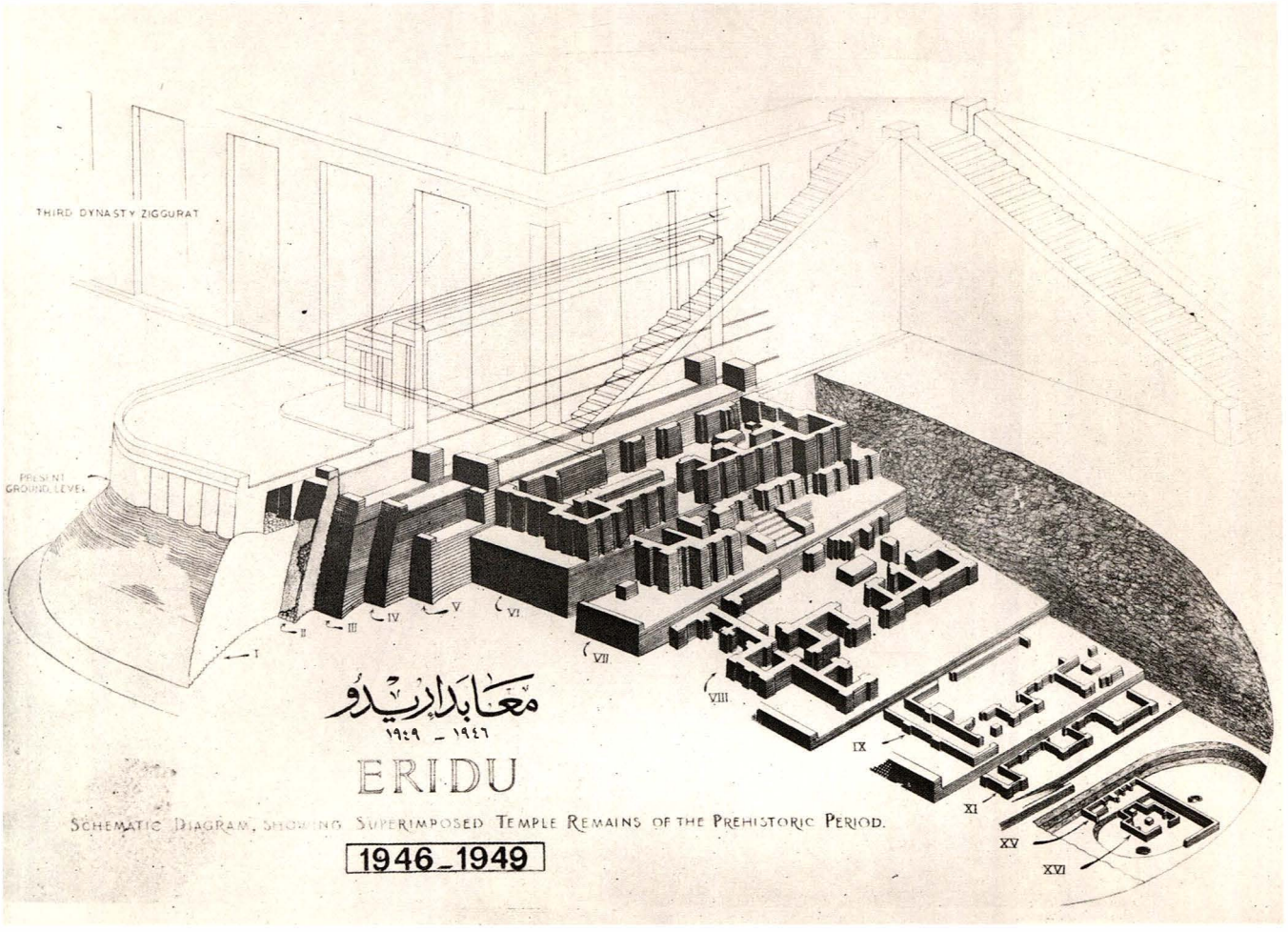
Eridu venne portata alla luce a metà del XX secolo da archeologi britannici e iracheni, e gli scavi rivelarono diciotto strati di occupazione sovrapposti: il tempio scoperto tra il 1946 e il 1949 sembra risalire agli strati piú antichi (5300 a.e.v. circa), benché la struttura sia stata ristrutturata e ingrandita nel corso dei millenni [**1.31**].

Questo primissimo tempio di Eridu era in principio una piccola struttura quadrata in mattoni di tre metri di lato, e conteneva almeno due dei principali elementi che si ritrovano nei templi piú tardi: un ambiente centrale con un altare a un'estremità e un piccolo supporto per sacrifici al centro, recante tracce di bruciature. Con il passare del tempo i santuari si fecero piú complessi, e le abitazioni degli dèi furono dotate di specifiche amministrazioni, arrivando a comprendere enormi torri a gradini: si tratta delle celebri ziggurat mesopotamiche. A Eridu ciascuna generazione ricostruttiva venne posata su una struttura preesistente, erigendo una piattaforma rialzata che contenesse dentro di sé le precedenti manifestazioni del tempio. La pianta tripartita che si può vedere tra gli strati XI e VI consisteva di una camera centrale – il ***naos***, o **cella** – con un altare e un luogo per una **statua di culto** dedicata a un dio posta a un'estremità.

L'interesse per la Mesopotamia come culla della civiltà si sviluppò dapprincipio all'interno di una storia europea basata sul mito e sul racconto biblico. Con l'avvento dell'archeologia scientifica si diede inizio alle esplorazioni sul posto e quel che venne scoperto, man mano che si portavano alla luce alcuni tra gli insediamenti piú antichi del mondo, parve fornire una strabiliante conferma di queste idee. Ma anche i popoli mesopotamici possedevano racconti originari propri: erano convinti di vivere alle origini del mondo, dove le acque primordiali erano divenute terra e gli dèi avevano creato gli uomini. Arte e architettura occupano una posizione preminente in questa storia perché le fasi di passaggio da gruppi di cacciatori-raccoglitori e comunità agricole a complesse città si possono anche individuare in termini di grandi cambiamenti nell'ambiente edificato e nelle forme di rappresentazione. Queste tecnologie cambiarono il modo in cui gli uomini si rapportavano al proprio mondo; nel IV millennio a.e.v., con le prime città e



1.30.
Abitazione di canne degli Arabi delle paludi, fotografata in Iraq nel 1956.



l'invenzione della scrittura, l'arte visuale si diffuse moltissimo, e oltre che nelle tecniche di manifattura e nella quantità di immagini che veniva prodotta ci fu un aumento della complessità anche nel contenuto visivo, nella rappresentazione narrativa e nella simbolizzazione di idee astratte, come per esempio i cicli naturali e l'ambito del divino. È qui, dunque, che vediamo i primi passi verso le piú importanti forme e tecniche artistiche a noi note dalle ere successive, e alle quali ci rivolgeremo nel prossimo capitolo.

1.31.
Ricostruzione del tempio di Eridu, 1949. Questa veduta ritrae la sequenza delle varie piante del santuario costruito sempre sullo stesso sito a Eridu, in Iraq, dagli inizi della cultura di Ubaid al tardo periodo Uruk. In cima, il disegno riporta che il sovrano Ur-Nammu fece qui erigere nel 2100 a.e.v. anche una ziggurat. La serie, che ha la sua origine nel primo piccolo tempio del XVI strato, testimonia di una continuità millenaria entro il medesimo spazio sacro, processo che ebbe come effetto la costruzione di una piattaforma rialzata per il tempio stesso.

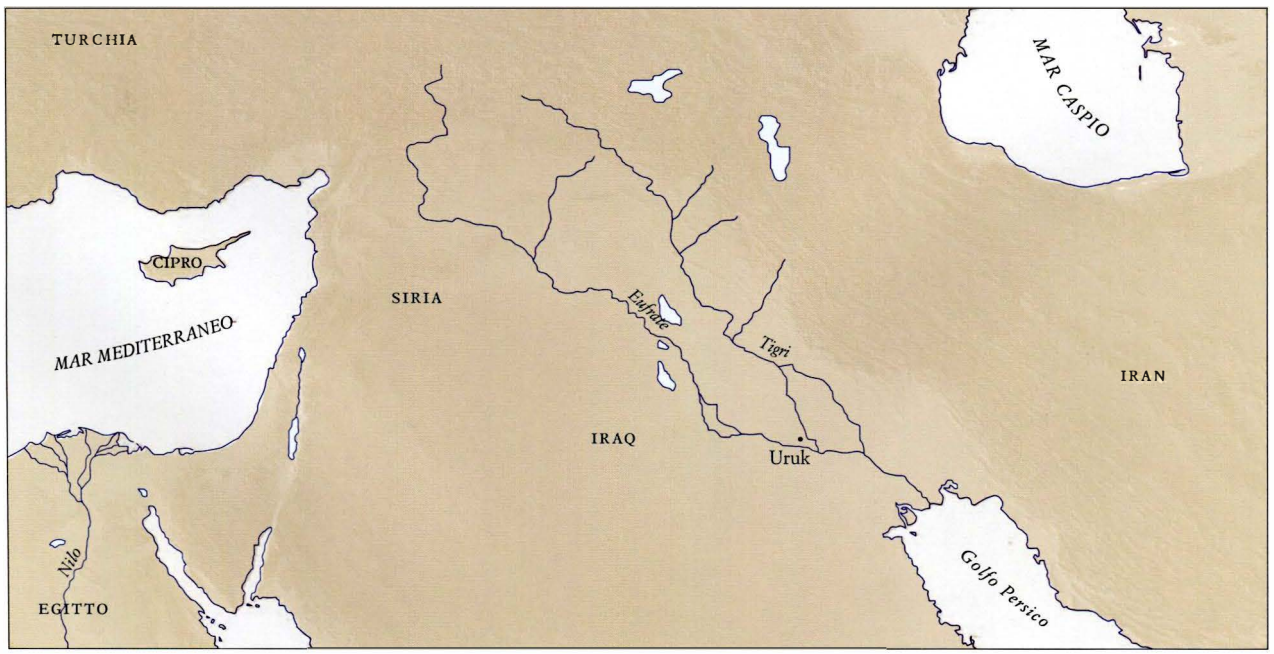
Capitolo secondo

Uruk: le arti della civiltà

p. 42 Architettura
44 Il recinto sacro di An
45 Il recinto sacro dell'Eanna
46 Scultura
46 Il Vaso di Uruk: immagini performative e narrative
48 Statue di culto: immaginare l'invisibile
50 Offerte votive: la sostanza degli esseri e delle cose
51 Monumenti pubblici: lo sperone di roccia dentro la città
52 Sigilli: il marchio dell'identità
54 Scrittura: il principio della storia
57 Archeologia e storia: il fenomeno Uruk
60 Storia mitica
60 Enki e l'ordine del mondo
60 «Enmerkar e il signore di Aratta»

Resti della ziggurat e del recinto sacro dell'Eanna presso Uruk, sito archeologico iracheno dove si conservano testimonianze che vanno dal 4000 a.e.v. al III secolo e.v.

URUK: LE ARTI DELLA CIVILTÀ, 4200-3000 A.E.V.	
Centro principale	Uruk
Fatti ed eventi notevoli	Prime città/centri urbani, tra cui Uruk, Eridu, Susa, Tell Brak Si inventa il primo sistema di scrittura, 3400 a.e.v.
Opere d'arte importanti	Vaso di Uruk, 3300 a.e.v. circa Testa di statua composita, forse della dea Inanna, 3300 a.e.v. Statue di re-sacerdoti, 3300 a.e.v.
Novità tecniche o stilistiche in campo artistico	Si cominciano a realizzare statue di culto e immagini votive con materiali preziosi Prima comparsa della narrazione visiva nell'arte, ad es. nel Vaso di Uruk Prima comparsa della scultura commemorativa in rilievo Si inventa l'immagine performativa Primi usi del sigillo cilindrico



Che cosa vide **Alessandro Magno,** al suo ingresso trionfale in Babilonia il 21 ottobre del 331 a.e.v., dopo aver sconfitto il re persiano **Dario III** e conquistato tutta la Mesopotamia? Che cosa trovarono le sue armate greche e macedoni, all'arrivo in quella terra, cosí antica e cosí diversa da tutto ciò che avevano visto e conosciuto in Grecia? Trovarono un vasto agglomerato urbano, ben piú grandioso di qualunque altra città avessero mai visto prima per le dimensioni degli edifici pubblici e per il numero di monumenti, che sorgeva in un paesaggio remoto e immerso nella storia. Quel paesaggio e i suoi monumenti colpirono i Greci ellenistici al punto tale da indurli, piuttosto che a cambiarli o semplicemente a distruggerli – come ci si attende dalle guerre o dalle espansioni imperiali –, ad adattarvisi, a incorporare molte delle loro tradizioni autoctone, a onorarne le antiche divinità e a conservarne i **santuari** religiosi (detti anche «recinti sacri»).

All'epoca di Alessandro e dei suoi successori, i re **seleucidi** di Mesopotamia, tra le città di maggiore importanza per l'Oriente ellenistico c'era Uruk. Lungi dall'essere un recente sviluppo urbano in un vuoto territorio di conquista, quando i Greci giunsero nella regione Uruk aveva già quasi 4000 anni e la sua grande antichità era ben nota ai suoi contemporanei, benché sotto forme di conoscenza meno precise delle nostre dal punto di vista scientifico. Ciononostante, essi ne rimasero strabiliati al punto da conservare gli antichi templi e culti ancora praticati e attivi, e da ristrutturare, ricostruire e riparare le opere architettoniche nelle varie parti del sito che non erano piú in uso. Inoltre, costruirono nuove strutture monumentali in stile babilonese ellenizzato, portando avanti nell'era seleucide le innovazioni architettoniche della già antichissima Uruk e divenendo cosí parte attiva del suo sviluppo storico. Uruk, nome primigenio della città, divenne Orchoë in greco, come ci riferisce Plinio il Vecchio nella sua *Naturalis historia* (VI, XXVII, 31), e quella radice sopravvive nella versione araba del toponimo – Warka – ancor oggi in uso.

Di fatto, la Uruk del IV millennio a.e.v. è la prova dell'esistenza di una vivace e potente civiltà in quello che è oggi l'Iraq meridionale, una regione nota anche come Babilonia. Fu in questa terra, chiamata Sumer nella lingua dei primi testi scritti, che secondo l'archeologia nacque la prima società complessa a noi nota: una società che già allora era teatro di molti dei fenomeni culturali che si associano alle civiltà avanzate, e che aveva il proprio centro in questa città. La Uruk del IV millennio a.e.v. può dunque ben rivendicare il titolo di prima città del mondo, e infatti cosí è stata spesso descritta. Gli elementi di sviluppo sociale che inducono storici e archeologi a definirla tale sono in primo luogo strutturali e includono una compagine stratificata con un capo alla guida della comunità, la presenza evidente di una religione istituzionalizzata, un'amministrazione economica gestita da un'autorità centrale ma soprattutto l'invenzione del primo sistema di scrittura, un progresso culturale che non ha alcun precedente nel resto del mondo. Insieme a questi progressi socio-culturali si riscontra anche uno sviluppo nel genere di immagini, opere d'arte e costruzioni che gli storici della materia non esiterebbero a classificare come arte e architettura di prim'ordine. A Uruk si concepirono, progettarono e realizzarono opere architettoniche in quantità inaudita e di dimensioni colossali; e al tempo stesso vi si ritrovano gli inizi di molti generi espressivi che costituiranno le basi dell'arte del Vicino Oriente antico, del suo artigianato piú este-

ticamente raffinato e della sua produzione di immagini nel corso dei millenni successivi.

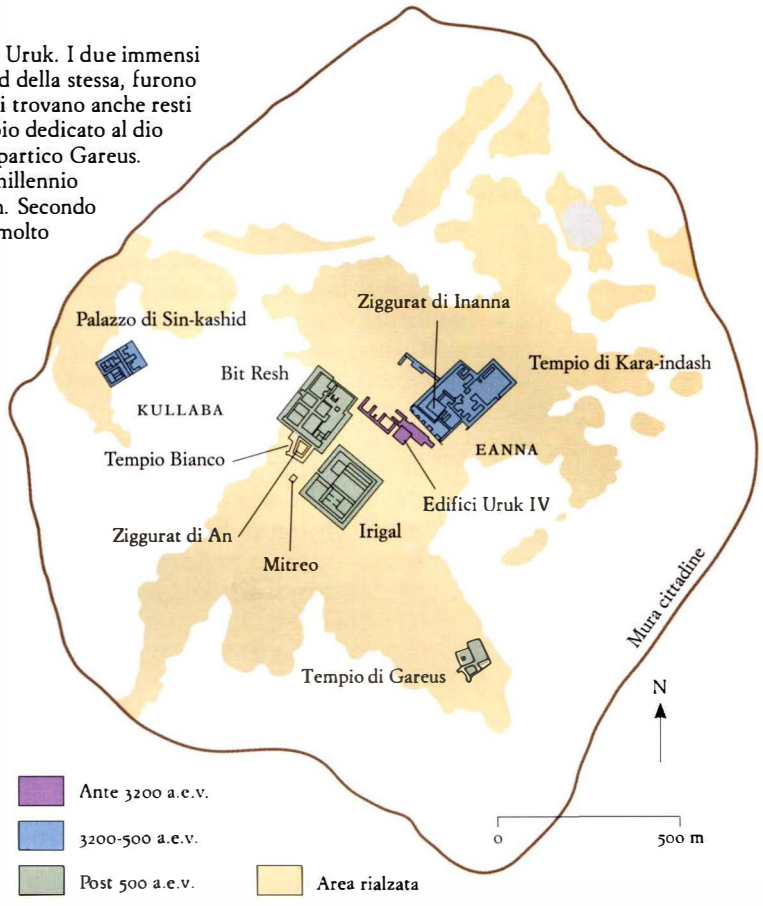
Può anche darsi che la parola «arte» come la usiamo oggi nelle lingue moderne non sia la piú adatta a pensare e descrivere quest'alba dell'impulso estetico e della creazione di oggetti secondo criteri estetici; i popoli dell'antichità classificavano le cose del mondo secondo parametri che non sempre rispondono alle nostre aspettative. Gli antichi **Sumeri** credevano che qualunque aspetto della società e del comportamento civile fosse governato dai **ME** – termine sumero solitamente reso come «arti della civiltà» – e tra questi aspetti includevano le tecnologie necessarie a realizzare oggetti pregiati e raffinati dal punto di vista estetico, benché non si tratti esattamente delle «belle arti» come le intendiamo oggi. Ciascun ME può essere anche descritto come la sostanza di ogni entità e oggetto, o come serie di energie **demiurgiche** che conferisce il potere di essere e di agire. Il concetto di ME compare nei testi sumeri del 2600 a.e.v. circa rinvenuti a Fara, e torna a manifestarsi nella letteratura dei secoli successivi; l'elenco completo dei centodieci ME racchiude elementi materiali e tangibili dell'espressione artistica che anche noi oggi cataloghereMMo allo stesso modo, come ad esempio gli strumenti musicali, la calligrafia, l'architettura, la lavorazione del legno e dei metalli, la scultura; ma comprende anche categorie di funzioni come la dignità regale e il sacerdozio; esercizi come l'amore fisico; e concetti astratti tra cui la giustizia, l'intelligenza e la pace, da una parte, e attività come la guerra e la prostituzione, dall'altra. Tutti questi aspetti appartenevano, nel bene e nel male, alla vita della città; e anche la nostra moderna idea di civiltà deriva dalla parola latina *civitas*, che significa ancora una volta città. Tra i piú importanti sviluppi di quest'epoca c'è dunque la creazione della città come prodotto tangibile di un ordine spaziale definito per mezzo del progetto architettonico.

Architettura.

In questo periodo prende vita nell'antica Babilonia (Iraq meridionale) una spettacolare raffigurazione architettonica del paesaggio, che implica una maniera completamente nuova di immaginare lo spazio come territorio a cui si può conferire un'**articolazione** e un significato. Gli architetti di Uruk trasformano spazio e costruzioni in una coreografia urbana e in questo modo creano un rapporto nuovo tra le persone e il paesaggio architettonico [**2.1**]. La città di Uruk, con la sua

2.1.
L'edificio Riemchen presso Uruk, Iraq. Cosí chiamata dagli archeologi tedeschi, questa struttura risale all'ultima fase di Uruk IV, 3200 a.e.v. circa, e sorge su un antecedente tempio in pietra del V strato, dimostrando cosí una continuità di ambienti sacri già nel IV millennio a.e.v.

2.2.
La Kullaba e l'Eanna sono le maggiori aree sacre del periodo di Uruk. I due immensi edifici, il Bit Resh nella zona della ziggurat di An e l'Irigal a sud della stessa, furono costruiti dai re seleucidi greci fra il 331 e il 329 a.e.v. Nel sito si trovano anche resti ancor piú tardi, risalenti all'epoca parta, tra cui il Mitreo (tempio dedicato al dio Mitra), la Casa dell'anno nuovo (Bit Akitu) e il tempio del dio partico Gareus. L'antico sito di Uruk si estendeva per circa 550 ettari e nel III millennio a.e.v. era cinto di mura per un perimetro complessivo di 9,5 km. Secondo le piú recenti indagini archeologiche, Uruk rimaneva un luogo molto importante ancora nel VII secolo e.v.



concezione di ambiente costruito, non aveva niente in comune con gli insediamenti che l'avevano preceduta, né per dimensioni né per concetto. Naturalmente, già a Göbekli Tepe e a Çatalhöyük esistevano costruzioni e spazi distinti come aree destinate ad attività specializzate o a riti sacri, e presso l'antica Eridu nella Mesopotamia del sud vediamo già la comparsa del tempio monumentale e dello spazio consacrato alle liturgie che accompagnano queste architetture (si veda il capitolo 1). Ma quel che troviamo a Uruk è una visione assai piú vasta dell'ambiente come elemento che può essere imbrigliato e articolato in una composizione che può dipanarsi su una scala molto piú imponente di qualunque altra cosa l'abbia preceduta. L'archeologia, nel suo occuparsi della nascita dello stato, si è concentrata soprattutto su questioni socioeconomiche e di organizzazione politica, eppure questa pianificazione di spazi e superfici, con la sua notevole razionalità, costituisce niente meno che un nuovo ordine spaziale basato su una logica prospettica precisa e misurata.

Nel IV millennio a.e.v. sorgevano al centro di Uruk due santuari principali, detti Kullaba ed Eanna [**2.2**]. Erano dedicati ad **An**, dio sumero del cielo, e a **Inanna**, dea dell'amore; a quest'epoca (3300 a.e.v. circa) la città occupava già un'area di circa duecento ettari e comprendeva abitazioni private, edifici pubblici e templi. Sotto i santuari del tardo IV millennio gli archeologi hanno portato alla luce una serie di templi che risalgono fino alla cultura di Ubaid (V millennio a.e.v.); ma negli strati costruttivi che fanno capo alla fase archeologica di Uruk (si veda il capitolo 1, box a p. 30) il disegno architettonico di grandi dimensioni, con pitture murali e decorazioni a mosaico, comincia a essere utilizzato per le funzioni cerimoniali collettive e diventa al tempo stesso rappresentativo del potere della città. La differenza piú netta, rispetto alle costruzioni della cultura di Ubaid e agli insediamenti neolitici anteriori, sta nell'ampiezza e nella gamma degli edifici, ma il cambiamento piú significativo è di fatto lo sviluppo del disegno architettonico come modalità di mappatura e differenziazione degli spazi urbani (si vedano *infra* le trattazioni dei recinti sacri di An e dell'Eanna).

Tra le piú importanti novità architettoniche di questa fase c'è l'introduzione di nuove tecnologie edilizie. Si continua a costruire in mattoni, ma si cominciano anche a realizzare grandi edifici in pietra calcarea estratta localmente; inoltre, gli architetti e ingegneri di Uruk svilupparono e iniziarono a usare una forma primitiva di prefabbricazione in calcestruzzo per i muri portanti. Questi materiali edili venivano celati sotto uno strato esterno di intonaco a gesso, introducendo una diversità tra la funzione dei muri portanti degli edifici e il loro straordinario aspetto esteriore, alla stessa maniera in cui i Roma-

ni avrebbero utilizzato, molto piú avanti, il calcestruzzo per le strutture e i mattoni e il marmo per le facciate. Questo rapporto assai ponderato tra funzione strutturale, aspetto esteriore e piacevolezza estetica chiarisce senz'altro che la progettazione e il disegno architettonico erano pienamente sviluppati già nel IV millennio; e queste costruzioni, poste in ambiti spaziali ben definiti, indicano con certezza il fatto che questi antichi popoli avevano già cominciato a vedere lo spazio come nozione astratta e a servirsene in modi molto concreti.

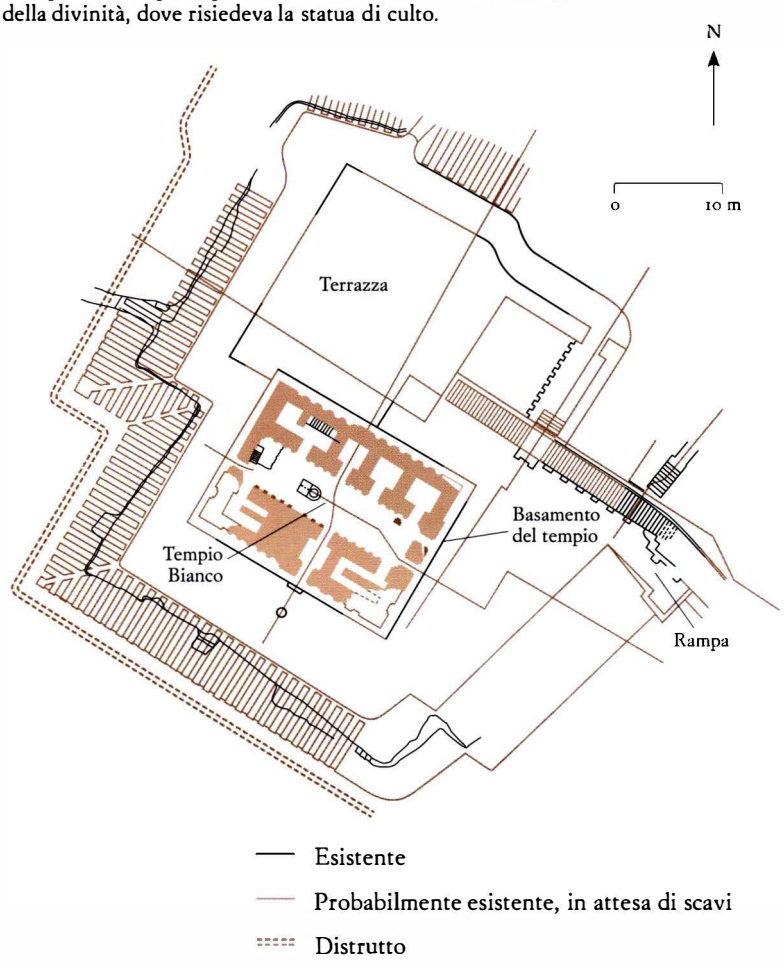
Il recinto sacro di An.

Il recinto di An, sopra il tumulo sacro noto come Kullaba, è situato nella parte piú alta e occidentale del sito di Uruk. Qui sorgeva un tempo una terrazza artificiale rialzata denominata **ziggurat** di An [**2.3**] dagli escavatori che la portarono alla luce. L'enorme piattaforma di mattoni, alta 13 metri, si generò per l'accrescimento e il riutilizzo dell'area occupata da templi anteriori sopra i quali si costruivano quelli nuovi, e con le sue decorazioni fatte da **pilastri** verticali applicati questa monumentale ziggurat deve aver costituito uno spettacolo impressionante, visibile per un raggio di chilometri nel bel mezzo di un terreno pianeggiante in un'epoca in cui fabbricati di queste dimensioni erano ancora rari e inconsueti.

Sul lato sudoccidentale di questo recinto sorgeva invece il Tempio Bianco. Dedicato al dio An, misurava 17,5 × 22,3 metri e aveva pavimentazioni e pareti ricoperte da un candido intonaco in gesso; vi si accedeva tramite una scalinata e una rampa che salivano lungo un fianco della piattaforma pendente della ziggurat di An. Una volta raggiunta la terrazza alla sommità del rialzo ci si trovava in una vasta arena a cielo aperto, che svelava al fedele un colpo d'occhio straordinario: la veduta a tutto campo della città e della pianura sottostante. Da questa corte si doveva girare a sinistra per raggiungere l'ingresso al tempio propriamente detto, racchiuso da mura imponenti. Al tempio non si poteva accedere direttamente, perché le varie tappe di penetrazione nei luoghi sacri erano sottolineate da zone architettoniche che ne controllavano l'accesso, e già l'esperienza dell'ascesa per mezzo della scalinata era parte integrante del rituale di avvicinamento al divino: una scala verso il cielo. L'alta corte aperta con le vedute della città e del paesaggio costituiva sia una zona destinata ad attività rituali, sia un transito sacralizzato da questa zona esterna, esposta agli elementi, all'interno del tempio di An vero e proprio; e da questo momento in poi, l'inclusione di una corte aperta come area di transizione verso il sancta sanctorum del tempio diventa uno standard per tutta l'architettura religiosa.

Il Tempio Bianco, alto sopra la pianura circostante, possedeva una pianta tripartita con una cella principale (nella zona interna) e ambienti ausiliari simmetricamente disposti, e un esterno con pareti dotate di nicchie e di **contrafforti** scanalati in cui si trovavano originariamente dei pali di legno. Se dapprincipio i pali erano necessari come elementi strutturali di rinforzo al muro, essi finirono poi con l'essere usati a scopo decorativo,

2.3.
Il Tempio Bianco che sorge sopra la ziggurat di An nella Kullaba di Uruk, Iraq, 3300 a.e.v. circa, è tra i primi esemplari di tempio soprelevato. Era considerato l'abitazione della divinità, dove risiedeva la statua di culto.



sfruttando le linee verticali in legno per conferire un'articolazione ritmica alla facciata. Dentro il tempio, il piú sacro ambiente interno, la cella o *naos* come venne poi chiamato nella successiva tradizione greca, era lo spazio del mistero religioso in cui si verificava l'**epifania**, cioè la manifestazione del divino tramite l'incontro con la statua di culto. In questa camera interna e chiusa, separata dal mondo profano, si poteva almeno temporaneamente passare nella zona sacra degli dèi e parlare alle loro statue. Il santuario di An venne poi allargato e rinnovato per dieci successive fasi di occupazione che risalgono fino al periodo di Ubaid, nel 4000 a.e.v. circa, e sembra esser stato definitivamente abbandonato nella fase di Uruk III (3000-2900 a.e.v. circa), mentre il vicino recinto dell'Eanna era ancora in uso, ma gli aspetti strutturali della sua costruzione e dei suoi sostegni si fusero in un'estetica architettonica, in un disegno preciso, come vedremo nell'Eanna.

Il recinto sacro dell'Eanna.

L'Eanna, che in sumerico significa «casa del cielo», era la dimora di Inanna, la piú importante divinità degli inizi della storia mesopotamica. Inanna era la dea dell'amore e della sessualità, ma non era una dea madre né una divinità del matrimonio. Altre sue prerogative sacre, che si sviluppano maggiormente nella sua tarda evoluzione accadica come Ishtar (cfr. p. 101), erano legate al potere e alla guerra. L'Eanna, il sacro recinto a lei dedicato, si trova circa 500 metri a est della piattaforma che ospita il Tempio Bianco [**2.4**] e la sua pianta al IV strato (3300-3100 a.e.v. circa) consisteva di una schiera di fabbricati spettacolari, pensati in grande: tutta un'area di enormi costruzioni, cortili e terrazze che continuò a essere utilizzata quando venne il turno, per i successivi re assiri e babilonesi, di ristrutturare e ricostruire templi nei secoli

2.4.
Il recinto sacro dell'Eanna (3600-3200 a.e.v. circa) era composto da una serie di edifici monumentali collegati al culto della dea Inanna-Ishtar. Gli edifici piú tardi erano spesso sovrapposti a quelli antecedenti.

a venire, e di registrare questi rinnovi nei rispettivi annali storici.

A ovest del gruppo di edifici monumentali che compongono l'Eanna sorgeva un'altra grande costruzione che i primi archeologi battezzarono Sala delle colonne. Il fabbricato risaltava fra gli altri perché le colonne di mattoni e le pareti erano completamente ricoperte da mosaici variopinti a motivi geometrici, realizzati con coni inseriti nelle pareti stesse. Su un pendio terrazzato si ergeva un portico gigantesco, largo 30 metri, con una doppia fila di colonne autoportanti dal diametro di 2 metri ciascuna e mezze colonne da ciascun lato. Questa costruzione porticata, grande e riccamente adorna, consentiva di accedere a un complesso formato da diversi altri edifici, tra i quali i templi C e D, la Corte dei mosaici e un grosso fabbricato a pianta quadra; da un lato della Sala delle colonne c'era poi un altro vasto cortile a cielo aperto. Il Tempio C e il Tempio D possedevano la medesima pianta ad asse longitudinale centrato con transetti a un'estremità, simile alla navata centrale di una basilica cristiana, piú ambienti ausiliari circostanti.

L'intera Eanna era dunque un santuario molto ordinato, in cui lo spazio era concepito come serie di aree consacrate separate per le quali la Sala delle colonne fungeva da monumentale ingresso, che permetteva l'esperienza controllata e reverenziale del passaggio in una zona santa e al tempo stesso la differenziava; sotto questo aspetto aveva una funzione simile a quella di edifici d'ingresso piú tardi, tra i quali il piú celebre sono forse i Propilei dell'Acropoli ad Atene, costruiti nel V secolo a.e.v. La transizione verso spazi via via sempre piú sacri che nel recinto di An si effettuava salendo la scalinata ed ergendosi al di sopra della pianura qui viene resa possibile tramite le diverse zone architettoniche.

I luoghi di culto dell'Eanna del tardo IV millennio a.e.v. sorsero in cima alle rovine di diciannove precedenti strati costruttivi che coprivano per intero i millenni V e IV; inoltre, sempre qui si sono ritrovate edificazioni del II millennio e oltre. Siamo di fronte alla piú antica porzione abitata o frequentata con continuità nella città di Uruk, e le tecniche e forme, assai raffinate, della sua architettura e progettazione urbana sono innovazioni che – insieme all'invenzione della scrittura e allo sviluppo di amministrazioni complesse, controllo dell'economia e pratiche religiose istituzionalizzate – dovremmo ritenere indicative del punto di svolta che archeologi e storici hanno definito «il fenomeno Uruk».

Scultura.

Nel IV millennio, insieme al disegno architettonico e alle nozioni astratte di spazio che danno vita a forme inedite e a un nuovo concetto di ambiente costruito, cambiano e crescono smisuratamente anche altri mezzi della rappresentazione. Nell'ambito delle arti visive appaiono sculture monumentali finemente intagliate che mostrano un alto livello di abilità tecnica e una nuova comprensione sia dei processi rappresentativi, sia della monumentalità. Ha inizio la realizzazione di statue di culto, a ritrarre divinità o figure votive – cioè offerte in sacrificio agli dèi – umane e animali, con materiali preziosi importati fin dalla valle dell'Indo, a est, e fin dall'Egitto a ovest. Ma la cosa affascinante è che per la prima volta l'arte figurativa comincia a far uso di narrazioni visive, come si vede nel colossale vaso di alabastro scolpito in rilievo noto proprio come Vaso di Uruk.

Il Vaso di Uruk: immagini performative e narrative.

Le immagini narrative non rappresentano sempre il racconto lineare di una data sequenza temporale, come le si incontra nel seguito della storia dell'arte. Esiste anche un genere di immagine detto **performativo**, e anche questo è stato inventato all'epoca di Uruk. Nella narrazione performativa l'immagine rappresenta l'evento oppure l'azione ma produce anche magicamente, per mezzo della stessa rappresentazione, il risultato sperato. Il Vaso di Uruk [**2.5**], un recipiente in alabastro scolpito alto piú di un metro, rappresenta il ciclo della vita e un rituale della dea Inanna, messa ben in evidenza dalla coppia di **stendardi su pali** che si vedono nella parte superiore del vaso stesso. Partendo dal registro piú basso vediamo dell'acqua, sopra la quale stanno covoni di spighe d'orzo e maschi e femmine di pecora e capra, cioè le basi della vita agricola. Sopra la fila indiana degli animali c'è un corteo di maschi nudi che procedono recando offerte, tutti di identico aspetto se non per la forma dei canestri e recipienti colmi di frutti della terra che sorreggono; e nel registro superiore c'è la

2.5.
Il Vaso di Uruk, rinvenuto presso l'Eanna di Uruk, Iraq, 3300 a.e.v. circa. Alabastro scolpito, h 1 m circa.

dea in persona, ritta all'ingresso del proprio tempio. Sta per accogliere le offerte che le vengono portate dai registri inferiori, dove la processione di uomini e animali, piante e acqua abbraccia tutto il corpo del vaso in un'eterna ripetizione del tempo mitico e ciclico della celebrazione. Nello spazio di fronte alla dea c'è anche una figura maschile in abiti elaborati, accompagnata da un attendente dalla lunga chioma che regge lo strascico di un indumento o forse un dono in materiale tessile: difficile dare un'individuazione chiara a causa di un'antica lacuna nel vaso. Alle spalle della dea si vede l'interno del magazzino del tempio, con ceste di offerte, statue di animali e due figure umane piú piccole in cima a piedistalli, a indicare che sono statue; il maschio regge una pila di ciotole il cui profilo forma il segno che corrisponde al titolo di «signore», **EN** in sumerico, nella scrittura del tempo, appena inventata. È indicato anche il nome della dea Inanna, vicino ai due pilastri di canne davanti ai quali la dea stessa si trova: la coppia di pali con la cima ad anello, o a cappio, e il festone è la base della sequenza grafica del nome di Inanna nei primi caratteri cuneiformi. In epoca sumera queste fascine di canne si usavano anche per la costruzione di edifici, tecnica usata ancora oggi nelle zone paludose dell'Iraq meridionale (cfr. p. 36), e costituiscono perciò un elemento edilizio di base nell'architettura della Mesopotamia del sud. Sui recipienti nel magazzino si può leggere anche il segno del termine sumerico ME (arti). Ci troviamo dunque davanti al piú antico esemplare noto di opera d'arte figurativa che integra segni scritti; e al tempo stesso, a una delle prime opere a rappresentare un rito religioso in una forma pienamente narrativa.

Il registro superiore del vaso aveva già anticamente subito danni e riparazioni nella zona sopra la testa della dea, dove ancora oggi si vedono fori e chiodi; dunque il vaso doveva già essere piuttosto vecchio quando fu relegato in un deposito di oggetti di culto presso l'Eanna intorno al 3000 a.e.v. È impossibile stabilire se le immagini del registro superiore rappresentino Inanna e il suo divino amante Dumuzi, o una somma sacerdotessa di Inanna impegnata nell'annuale cerimonia di nozze simulata nel corso del rito. Ma anziché una difficoltà o una mancanza di chiarezza nella rappresentazione, questa vaghezza identitaria è un fattore cruciale per l'efficacia delle immagini e delle liturgie performative nell'ambito del culto: è precisamente quest'area liminare (vale a dire, ambigua e di passaggio) della rappresentazione il requisito d'efficacia delle immagini sacre. La nebulosità dei confini tra gli dèi e i loro rappresentanti, tra le immagini e il regno divino, è un tema che seguiteremo a incontrare nelle arti del Vicino Oriente antico.

Relativamente alla storia dell'arte, le figurazioni che si riferiscono a eventi o rituali mitostorici rappresentano una nuova concezione di racconto per immagini, destinata ad avere un fortissimo impatto su tutto il mondo delle arti rappresentative nei millenni a venire. Vengono da Uruk anche i primi esempi di queste narrazioni scolpite, e risalgono alla seconda metà del IV millennio a.e.v., come vedremo riguardo alla statua di culto e alle offerte votive descritte di seguito. C'è un altro merito che va riconosciuto a queste sculture primitive, ed è la loro immensa importanza nel definire l'essenza e le caratteristiche fondamentali delle cose del mondo; l'enorme vaso in pietra di cui abbiamo appena parlato è infatti la monumentalizzazione di un recipiente quotidiano entro una forma consacrata ed eterna, dunque letteralmente la trasfigurazione dell'ordinario in santo. Ritroveremo questa concezione della scultura in altre opere d'arte della Uruk dell'epoca.

Statue di culto: immaginare l'invisibile.

Nel recinto sacro dell'Eanna a Uruk si è rinvenuta la testa marmorea di una **statua composita** raffigurante una donna, probabilmente la dea Inanna, sul luogo dove sorgeva il suo tempio [**2.6**]. Gli occhi e le sopracciglia erano originariamente intarsiati in conchiglia e pietre preziose, con ogni probabilità lapislazzuli o un'altra pietra scura fissata con il bitume, mentre il corpo era forse realizzato in legno e altri materiali, e rivestito con teli di lino e monili preziosi. I fori in cima e ai lati della testa, nella zona delle orecchie, servivano all'inserimento di orecchini e forse di una tiara a corna a indicare la natura divina del soggetto; le onde scolpite nella chioma erano placcate di metallo, forse oro lavorato **a sbalzo** (tecnica usata ancora oggi in oreficeria) a rappresentare riccioli o un altro genere di pettinatura. La testa è piatta sul retro, ed era probabilmente fissata con il bitume a un altro materiale che formava la parte posteriore dell'acconciatura.

2.6.
Testa di statua composita di donna, probabilmente la dea Inanna, rinvenuta presso l'Eanna di Uruk, Iraq, 3300 a.e.v. Marmo, h 20,3 cm.

Questa testa finemente cesellata in alabastro mostra la propensione naturalistica dello scultore nelle labbra scolpite e nelle guance arrotondate con delicatezza, insieme ai grandi occhi a mandorla che, quand'erano ancora intarsiati, creavano senz'altro lo strabiliante effetto di uno sguardo frontale, possente e risoluto, che avvinceva l'attenzione dell'osservatore. Oltre alla complessa miscela di materiali riuniti a creare quella che dev'essere stata una rappresentazione a grandezza naturale, ciò che abbiamo di fronte è un momento di concretizzazione del divino in un'immagine materiale: la divinità invisibile è resa manifesta dalla statua di culto della dea, in cui la dea stessa appare sotto forma di immagine nella sua casa terrena, l'Eanna. Questo genere di rappresentazione può essere naturalistica per stile scultorio e definizione dei lineamenti del viso, ma non mostra un desiderio di raffigurare il mondo in modo naturalisticamente aderente. Non c'è «realismo» al modo in cui di norma lo si recepisce in termini di moderna storia dell'arte, dove per realismo intendiamo la rappresentazione di particolari realistici del nostro ambiente visivo. Realizzare la statua di una divinità è invece un modo di immaginare l'invisibile, e di consentire al divino di farsi forma materiale e tangibile davanti a noi, di entrare nel nostro mondo di corporeità. Possiamo dunque concludere che fin dai piú remoti tempi

mesopotamici, l'arte si preoccupava piú di dare sostanza all'immaginario e all'astratto che di imitare ciò che è visibile nel mondo.

Offerte votive: la sostanza degli esseri e delle cose.

La scultura produceva anche sagome di animali secondo le forme della natura, insieme a immagini piú astratte; come vedremo, questa coesistenza di fogge naturalistiche e stile astratto era questione di scelta e di scopo, non il risultato di un'incapacità di imitare la natura. Molte statuette di animali funzionavano da offerte votive, nelle quali l'essenza e l'esistenza dell'animale si incarnavano nell'oggetto di pietra e in cui prendeva forma anche il gesto rituale dell'offerta stessa. Un bellissimo esempio di questo tipo di oggetto votivo è il toro di marmo con le zampe d'argento e un originario intarsio in pietra scura a indicare le chiazze del mantello [**2.7**]. Questa piccola scultura è finemente eseguita con una tecnica naturalistica e grande attenzione ai particolari, come per esempio le pieghe della pelle in presenza della torsione del collo e le linee morbide del muso. I fori in corrispondenza di occhi, corna e coda indicano che l'intera statuetta era una miscela di materiali preziosi e abilmente lavorati, ciascuno dei quali richiedeva in tutta evidenza grandi capacità di manifattura, di fusione dei metalli e di intaglio della pietra secondo metodi e tecnologie nuove.

Un altro toro del periodo di Uruk, in pietra calcarea grigia con fori per intarsi, è invece scolpito in stile piú astratto, con profonde incisioni lineari a indicare gli stacchi tra le varie parti del corpo come per esempio i quarti posteriori, e la zona degli occhi e del muso eseguita secondo un criterio regolato e geometrico [**2.8**]. Sebbene il corpo di questo bovino sia stato scolpito in maniera assai meno realistica rispetto al suo contemporaneo composito dalle zampe d'argento, il foro in corrispondenza della bocca implica l'attribuzione di caratteri di realtà, che tuttavia non vengono conseguiti per mezzo di una scultura naturalistica, né con la semplice aggiunta di una lingua «realistica» fatta di pietra o metallo di colore diverso, ma tramite la bocca che è aperta, a permeare la bestia in pietra di spirito vitale: un atteggiamento e un approccio all'immagine che vedremo svilupparsi compiutamente nei secoli a venire.

Dallo strato Uruk III dell'Eanna è tornato alla luce anche un gruppo di oggetti a cui gli archeologi tedeschi diedero il nome collettivo di **Kleinfunde** («piccoli ritrovamenti») [**2.9**]. Si tratta di parecchi animali in pietra con intarsi e recipienti rituali scolpiti che uscirono dall'uso cerimoniale ma, anziché essere gettati via, furono sepolti con cura in terra consacrata; e tale deposito è per noi oggi una rara collezione di statuette votive risalenti al

2.7.
(*in basso a sinistra*)
Statuetta taurina, Uruk, Iraq, 3300 a.e.v. circa. Marmo, argento e intarsi in pietra.

2.8.
(*in basso a destra*)
Statuetta taurina, provenienza ignota, 3200 a.e.v. circa. Pietra calcarea grigia, h 13 cm.

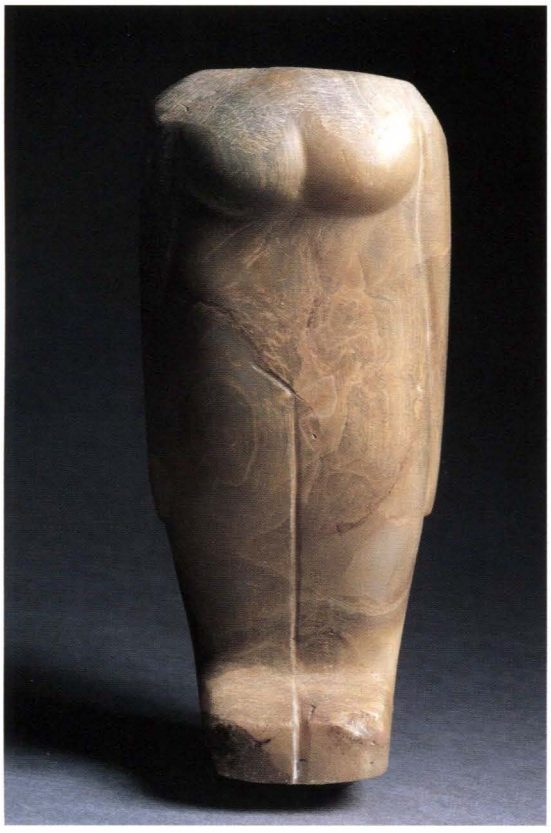
IV millennio a.e.v. Gli animaletti sono particolarmente rilevanti, in quanto costituiscono la trasfigurazione di veri capi di bestiame, offerti in sacrificio, nella forma immortale di un dono per sempre: il gesto dell'offerta sacrificale viene fissato per l'eternità, incarnato nell'animale votivo e posto dinanzi alla dea come atto di devozione costante. Se si ricostruiva un tempio, o se il donatore cessava di vivere o di essere noto, le statuette votive non potevano essere distrutte ma anzi dovevano essere raccolte, riposte in uno spazio sacro e seppellite secondo il rituale entro i sacri confini del recinto templare.

Monumenti pubblici: lo sperone di roccia dentro la città.

Il monumento noto come stele della caccia è un rilievo pittorico scolpito su un grande masso di basalto; fu scoperto nel santuario dell'Eanna e risale al 3200 a.e.v. circa [**2.10**]. La pietra è tagliata in maniera grezza, senza alcun tentativo di levigarne i contorni, e possiamo vederla come sperone di roccia vivente portato dentro la città, come oggetto roccioso che ospita una rappresentazione pittorica scolpita; non ha i bordi limati a definire una forma geometrica convenzionale, bensí mantiene il proprio aspetto di elemento preso dalla natura. Un'unica faccia fu lisciata, lucidata e intagliata con una scena in rilievo, che raffigura un uomo a caccia di un leone, presentata come composizione a forma libera. La medesima figura maschile appare due volte sul rilievo: in scala minore nella parte alta della stele, e di nuovo sotto in scala lievemente piú grande. L'uomo indossa un lungo gonnellino con una piega verticale al centro, fermata da un'ampia cintura, e per il resto appare scalzo e a torso nudo; ha i capelli lunghi, raccolti in un nodo ritorto o una crocchia, e la barba lunga fin sul petto. Nella parte inferiore della scena imbraccia un arco con freccia, puntata verso uno dei leoni rampanti che lo fronteggiano, mentre in cima ha arpionato il leone con una lunga lancia. L'immagine sembrerebbe rappresentare il carattere individuato come EN, il re-sacerdote, sulla base delle similitudini con altre opere realizzate nel periodo di Uruk, dove il re-sacerdote sembra essere definito da questa

2.10.
Stele della caccia, recinto sacro dell'Eanna, Uruk, Iraq, 3300 a.e.v. circa. Basalto, h 80 cm.

2.9.
(*in basso*) «Kleinfund» votivo: animale accovacciato, Uruk, Iraq, 3300-3000 a.e.v. circa. Calcare bituminoso e argento, h 10,1 cm.



2.11.
Piccolo nudo femminile, Uruk, Iraq, 3300 a.e.v. circa. Alabastro, h 18,6 cm.

stessa pettinatura e da un gonnellino analogo. In diverse di queste immagini, come sulla stele di basalto, le forze del mondo selvaggio vengono soggiogate; il re-sacerdote porta l'ordine nella città. Egli imbraccia le armi – e dunque le tecnologie – della caccia e della guerra, e perciò del potere; e nel mantenere la sua forma naturale di sperone di roccia, la stele sottolinea anziché cancellare sé stessa come mezzo di rappresentazione, e quel mezzo, preso dalla natura e portato nel centro urbano, diventa parte del messaggio che qui leggiamo: l'EN (il sovrano), in cima alla gerarchia della città, porta sicurezza e civiltà esercitando il suo dominio sul caos e l'elemento selvaggio, il che fa parte dell'ordine naturale del mondo.

Dobbiamo forse vedere queste immagini della caccia al leone sulla stele come due diversi momenti nel tempo, a rappresentare la stessa persona che dà la caccia alla fiera con arco e frecce e con la lancia? O abbiamo davanti due attività diverse, a indicare le distinte forme di caccia con cui il re-sacerdote cattura la preda? I due momenti sequenziali, o i due poderosi atti del sovrano a caccia di leoni, sono una forma primitiva di rappresentazione narrativa di azioni nel tempo; la figura del medesimo governante ripetuta nel tempo è l'essenza della rappresentazione narrativa continua, una forma d'arte che si svilupperà compiutamente in Mesopotamia, e che costituisce uno dei grandi contributi mesopotamici alla storia dell'arte.

Per formato e materiale, chiamiamo **stele** questo genere di monumento che, in periodi piú tardi, si cominciò a esporre in pubblico. L'immagine del re come cacciatore divenne un tema ricorrente nell'arte della Mesopotamia e del Vicino Oriente antico, com'è per le immagini dei re **neo-assiri** nei loro palazzi di Ninive e Nimrud (cfr. p. 244); e sarà usata ancor piú tardi per rappresentare la valentia di altri antichi capi, per esempio gli imperatori romani. La caccia era già stata rappresentata nelle pitture neolitiche (si vedano i murali di Çatalhöyük a p. 31), ma qui viene piú limpidamente espressa come intrepidezza di un singolo individuo, capace di sconfiggere le bestie piú feroci in natura.

Verso il termine del IV millennio gli stili cambiarono, e le iconografie furono trasportate da un mezzo all'altro: la rappresentazione del sovrano come sacerdote [**2.18**, p. 59], come cacciatore e come guerriero si ritrova anche sui sigilli del periodo di Uruk (cfr. p. 54), momento nel quale si scolpirono anche statue del re-sacerdote, a tutto tondo, in alabastro e pietra calcarea; un nudo femminile in alabastro [**2.11**] testimonia che l'astrattismo geometrico conviveva con le immagini piú naturalistiche. Comparvero sulla scena creature ibride di uomini e animali, nudi di eroi virili e mostruosi draghi dai lunghi colli serpentini, e questa iconografia cosí varia si diffuse talmente, per tutto il mondo antico, da giungere fino in Egitto: come vediamo sulla tavoletta di Narmer [**2.12**], celeberrimo esemplare di iconografia di Uruk [**2.13**] nell'antico Egitto, in cui ritroviamo i draghi in stile mesopotamico che compongono il bordo circolare della tavolozza.

2.12.
(*pagina seguente, a sinistra*) Tavoletta di Narmer, Prima dinastia, Egitto, 3000 a.e.v. circa. Scisto verde, h 64,1 cm.

2.13.
(*pagina seguente, a destra e in basso*) Sigillo cilindrico in diaspro verde e impronta in argilla, provenienza ignota (acquisito dal Louvre nel 1877), 3500-3100 a.e.v.

Sigilli: il marchio dell'identità.

I sigilli a pressione sono noti fin dal VI millennio a.e.v., ma l'utilizzo di **sigilli cilindrici**, un genere d'immagine fra i piú tipici della Mesopotamia, cominciò nel VII strato (3600 a.e.v. circa) della sequenza dell'Eanna di Uruk. Di lí i sigilli cilindrici si diffusero

32169

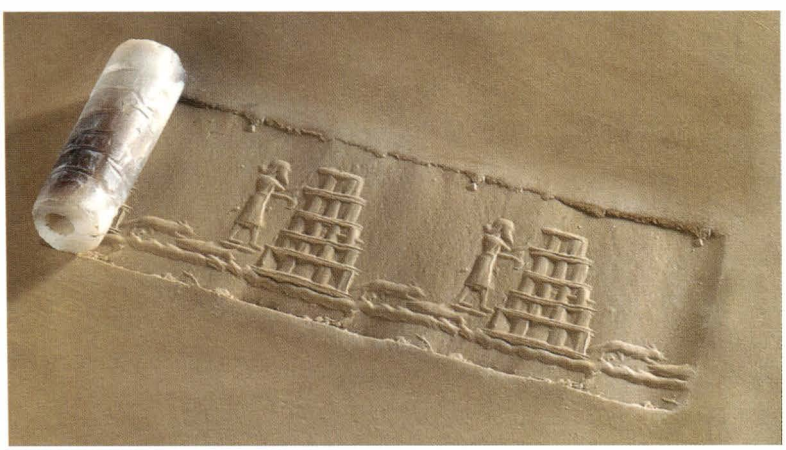
in tutto il Mediterraneo e il Vicino Oriente antico fino alla Grecia dell'**età del Bronzo**, e si continuò a usarli per millenni a venire. Si tratta di piccoli oggetti a forma di rocchetto, generalmente realizzati in pietra, attraversati da una perforazione longitudinale in cui far passare una cordicella o un fermaglio metallico. Sono scolpiti **a incavo** in una fascia continua attorno al corpo del sigillo, a disegni che vanno dal motivo astratto a complesse iconografie narrative in bassorilievo a linee arrotondate in stile naturalistico. Le immagini sono scolpite in negativo, di modo che quando la **pietra da sigillo** viene fatta scorrere sull'argilla morbida imprima in positivo l'immagine scolpita [**2.14**]. Il motivo siffatto poteva venir impresso a ripetizione per lunghi tratti, poiché era normale impiegare molte rotazioni della pietra; e quindi le immagini e composizioni cosí ottenute non erano racchiuse da cornici. I sigilli venivano realizzati in un assortimento di pietre preziose, come il lapislazzuli e la corniola, importate fin dal subcontinente indiano e dall'Afghanistan [**2.15**], e venivano usati per autenticare documenti e convalidare lotti di merci; se ne dotavano uomini e donne, artigiani e monarchi, per indossarli inoltre come amuleti. Quest'uso di sigilli e sigillature per vidimare merci e fungere da firma personale è un'altra arte delle prime città, in quanto indica la vigenza di complessi ordinamenti amministrativi e legali.

2.14.
(*in basso*) Sigillo cilindrico in agata con impressione moderna su creta, rinvenuto a Babilonia, Iraq, 1250 a.e.v. h 4,7 cm.

2.15.
(*pagina seguente*) Le pietre da sigillo intagliate erano tratte da preziose pietre d'importazione, a ciascuna delle quali si attribuivano proprietà apotropaiche.

Scrittura: il principio della storia.

La storia comincia con la parola scritta, affermano gli storici, e il tempo che la precede viene di norma etichettato come «preistoria» da storici e archeologi insieme. L'invenzione della scrittura segna dunque uno spartiacque



fondamentale: e fu proprio quaggiú, nell'Iraq meridionale del 3400 a.e.v., che si concepí per la prima volta un sistema di scrittura. Secondo tradizione, è questo il motivo principale per cui si include la Mesopotamia nella nozione di storia universale, cioè di percorso evolutivo unilineare che conduce all'Occidente moderno; e il passaggio che trasformò la società nel periodo di Uruk è ancora visto come uno dei maggiori punti di svolta nelle vicende umane. Fece parte di un mutamento variamente definito «rivoluzione urbana» da quanti considerano in primo luogo gli aspetti dell'insediamento in città; comparsa dello «stato arcaico» da quanti sottolineano gli elementi socio-politici; «origine delle società complesse» da coloro che privilegiano le strutture socio-economiche (stratificazione sociale, specializzazione del lavoro, ecc.); mentre quelli che vedono la scrittura come ineguagliato strumento di trasmissione della conoscenza si limitano a chiamarlo «principio della storia».

È presso Uruk che gli archeologi hanno scoperto i piú antichi testi scritti, gran parte dei quali di natura amministrativa e relativi a scambi di bestiame, granaglie e altri tipi di merce; altri generi di scrittura, di argomento poetico, matematico e scientifico, appaiono nel III millennio a.e.v. I primi scritti erano per la gran parte **pittografici**, cioè vergati con segni che ricordano ciò che rappresentano: una testa di bue per un bue, un pesce per un pesce e cosí via. Ma questi segni giunsero a essere usati per rappresentare oggetti e idee non correlati, facendo uso di omonimi e sinonimi, e grazie all'uso fonetico dei segni stessi. Dunque la scrittura divenne fonetica, almeno in parte, ma conservò entro la propria logica la possibilità di una lettura pittografica. Al tempo stesso, si cominciò ad

2.16.
Prisma ottagonale con iscrizione di fondazione di Tiglath-Pileser I, rinvenuto presso il tempio di An e Adad in Assur, Iraq, 1109 a.e.v. Terracotta, h 56 cm.

Nessuna invenzione del periodo di Uruk ha destato tanto interesse come quella della scrittura, poiché gli storici datano il principio della storia proprio da questa capacità di registrare e comunicare il passato. Qui vediamo un testo storico, tipicamente iscritto su una forma prismatica, che risale al 1109 a.e.v. All'epoca in cui fu vergato, la scrittura cuneiforme era già in uso da oltre duemila anni, e vi sarebbe rimasta per un ulteriore millennio.

abbreviare la primitiva scrittura pittografica in segni corsivi a forma di cuneo, derivanti dai pittogrammi precedenti: di qui il termine **cuneiforme** [2.16], oggi comunemente usato per designare questa antica scrittura ovunque essa fu adottata in tutto il Vicino Oriente antico.

La lingua riportata negli scritti piú antichi era molto probabilmente il sumerico, idioma non imparentato con il ceppo **semitico**, **indoeuropeo**, turco né con nessun altro ceppo linguistico noto. Tuttavia, nella seconda metà del III millennio a.e.v. si cominciò a usare questa scrittura anche per l'accadico, una lingua semitica imparentata con il moderno arabo, siriaco-**aramaico** ed ebraico: dopo di che, alla scrittura si associarono possibili letture in una lingua del tutto diversa. Questo significa che già nel III millennio a.e.v. i Mesopotamici erano grandi traduttori: ritroviamo nel II millennio a.e.v. numerosi elenchi di parole, compilati come dizionari bilingui ed enumerazioni lessicali, nonché commenti e critiche di natura filologica, peraltro già presenti fra i testi di studiosi del III millennio rinvenuti a Ebla, in Siria. Poco tempo dopo la scrittura cuneiforme si diffuse in tutto il Medio Oriente per molte lingue diverse, e all'alba del II millennio a.e.v. l'accadico di Babilonia era divenuto la lingua franca di tutta la corrispondenza diplomatica: nulla di piú facile che un faraone egiziano la usasse per comunicare con un principe siriano.

Archeologia e storia: il fenomeno Uruk.

L'esplosione di progressi culturali verificatasi nel IV millennio, e che l'archeologia ha definito «rivoluzione urbana», non fu limitata al sud della Mesopotamia. L'attività archeologica in zone diverse dall'odierno Iraq, come la Siria, la Turchia meridionale e l'Iran occidentale, ha portato alla luce siti che contenevano manufatti analoghi; oggetti e costruzioni «in stile Uruk», considerati sintomatici di tale cultura, sono visibili in tutto il Vicino Oriente. Tra queste spie della cultura di Uruk includiamo un preciso tipo di recipiente in ceramica noto come ciotola «a bordo tagliato di sbieco», ma anche vasti edifici monumentali realizzati dietro progetto, l'uso di sigilli cilindrici a indicare la presenza di un'amministrazione complessa e di transazioni economiche e infine, elemento di primaria importanza per gli storici, la prima forma di scrittura su tavolette di argilla [2.17].

Il nome Uruk, preso dalla città, è stato quindi usato dall'archeologia per riferirsi a materiali provenienti da altri siti, cosí da poter indicare che lo stesso periodo di tempo e la stessa cultura si sono rinvenuti anche in quegli strati archeologici. V. Gordon Childe – l'archeologo che per primo usò l'espressione «rivoluzione urbana» per riferirsi alla situazione storica che sorse a Uruk e si diffuse in tutta l'area circostante – vedeva quest'epoca come un momento cruciale nella storia del mondo, nel quale una serie di aspetti culturali si sviluppò e si riunì nel medesimo luogo della Mesopotamia meridionale; e di lí ebbe inizio un'espansione che portò questa cultura e i suoi manufatti in tutto il Vicino Oriente antico, per cui le ciotole a bordo tagliato di sbieco, i sigilli e la scrittura furono adottati in altri punti di quell'area. La diffusione di una cultura urbana in una zona cosí vasta non ha precedenti, e la città di Uruk è senz'altro il piú vasto, notevole, e forse anche precoce esempio di questo stesso sviluppo urbano: ma come e perché si diffuse, la cultura di Uruk, dal sud della Mesopotamia al resto del Vicino Oriente?

La concezione ottocentesca di evoluzione unilineare della storia umana era decisa a trovare il luogo originario della prima transizione dalla «barbarie» neolitica alla «civi-

2.17.
Testo contabile, IV strato di Uruk, rinvenuto a Uruk, Iraq, 3400 a.e.v. circa. Argilla.

lizzazione» storica, per usare la terminologia dell'epoca; e già le teorie dell'epoca ritenevano che questa culla della civiltà dovesse trovarsi nel Vicino Oriente. All'inizio si considerò l'Egitto il luogo della cultura piú antica, ma quando a metà dell'Ottocento vennero alla luce le scoperte archeologiche fatte in Mesopotamia, si comprese che quest'ultima civiltà era anche piú antica di quella egizia. Oggi l'archeologia ritiene che diversi centri abbiano concorso simultaneamente, e che ciascun caso andrebbe studiato per sé; si ritiene cioè che talune fasi di sviluppo si siano verificate parallelamente in varie parti del mondo, con cadenze e cronologie diverse. Secondo la moderna concezione archeologica, dunque, le influenze di un centro su un altro rappresentano un fattore meno importante rispetto allo sviluppo autoctono; idea che, per certi versi, può essere una reazione diretta al canone ottocentesco di evoluzione mondiale unilineare, il quale implica gerarchie culturali certamente discutibili, se non direttamente offensive.

Ci sono tuttavia momenti ed eventi della storia universale che rappresentano effettivi spartiacque, perché le loro ramificazioni sono davvero estese. Senza dubbio vi sono tempi in cui una concomitanza di fattori porta a mutamenti enormi in tutti gli aspetti della società: le innovazioni che portano sono talmente fondamentali da alterare completamente i modi dell'interazione umana e dell'interazione tra l'uomo e l'ambiente fisico, oltre a essere irreversibili. E questi eventi acquisiscono un'importanza ancora maggiore quando esercitano un influsso che va oltre l'area geografica in cui si sono verificati. Un esempio recente è la rivoluzione industriale, le cui conseguenze ci riguardano ancora oggi, e i cui effetti sono tangibili in ogni sfaccettatura dell'esistenza: economica, tecnologica, sociale, politica, religiosa, scientifica, artistica, nonché nel modo in cui noi stessi percepiamo il nostro ambiente. Dal suo nucleo originario in Europa occidentale, questo evento si è ripercosso in tutto il mondo; e persino il fenomeno contemporaneo della globalizzazione può essere visto come eredità di quella rivoluzione ottocentesca.

Il periodo di Uruk è dunque, con i suoi molteplici sviluppi culturali che si verificano a breve distanza gli uni dagli altri, uno tra i primi eventi di portata storica mondiale. Vediamo la comparsa dello stato, della scrittura, della manifattura in bronzo, di arte e architettura monumentale, di una società stratificata sottoposta a un'autorità individuale [**2.18**] e di un'economia integrata che collega il nucleo urbanizzato alla periferia rurale. Il periodo di Uruk fu davvero notevole perché le innovazioni che vi si ebbero in Mesopotamia influenzarono lo stato delle conoscenze, l'esperienza dello spazio tramite l'architettura e la visione della realtà ben oltre l'angusta regione geografica compresa tra le valli del Tigri e dell'Eufrate. Lo si può senz'altro paragonare alla grande fioritura dell'Iraq degli Abbasidi quando Baghdad, sotto quei califfi, divenne uno dei piú importanti centri di studio e ricerca scientifica del mondo intero; in entrambe queste epoche, le innovazioni avvenute in Mesopotamia ebbero un effetto di lungo periodo sullo sviluppo dell'attività intellettuale e sul modo di vedere il mondo in luoghi che oggi chiamiamo Medio Oriente, Nord Africa e per gran parte Europa – insieme a una certa porzione dell'Asia meridionale. Si tratta quindi di epoche storiche paragonabili a punti di svolta come l'Illuminismo o il Rinascimento italiano, momenti che ebbero conseguenze culturali e scientifiche ben al di là dell'elemento locale; cosí è stato anche per il periodo di Uruk, in termini di diffusione di opere d'arte e manufatti, di urbanesimo e progettazione architettonica, e di tecnologia della scrittura.

2.18.

(*pagina seguente*) Statuette di re-sacerdoti di provenienza ignota, forse da Uruk, Iraq, 3300 a.e.v. circa. Pietra calcarea, h 30,5 cm.

Tra i piú notevoli risultati della scultura a tutto tondo ci sono questi nudi di maschi barbuti, con le mani raccolte sopra la vita e una banda arrotolata intorno al capo: rappresentano il re-sacerdote, l'autorità suprema delle prime città. In queste statuette egli è raffigurato in atteggiamento di preghiera; ciascuna è dotata di mani e piedi stilizzati, in una lastra solida con un'unica incisione lineare a separare le gambe, e il blocco dei piedi forma un piedistallo che permette alla statuetta di rimanere in verticale. Con i loro profili geometrici, le statuette sottolineano la massa e la solidità; e l'immagine di questo nuovo tipo di dignitario politico ricorre anche su sigilli cilindrici e bassorilievi del periodo di Uruk.

Storia mitica.

Qual era il ruolo della Mesopotamia al principio di quel che chiamiamo storia? Che cos'è la storia, e dove comincia? Cos'è che ha fatto della Mesopotamia la culla della civiltà? La risposta a queste domande ci viene oggi fornita dai moderni studi storici e dalla ricerca archeologica – per esempio l'idea di V. Gordon Childe della «rivoluzione urbana», che dell'epoca sottolinea l'origine delle città – ma anche gli antichi Mesopotamici avevano le loro belle risposte a queste domande, e i loro buoni motivi per ritenere di trovarsi al principio della storia e di essere il popolo da cui si promanava la civiltà stessa.

Enki e l'ordine del mondo.

Per gli antichi Mesopotamici, le arti della civiltà avevano un nome: **ME**. Come abbiamo visto, ME è un termine sumero per indicare ciò che di norma si traduce come arti e scienze in senso lato, benché questa traduzione non sia forse del tutto corretta. I ME rappresentano, piú precisamente, aspetti del comportamento civile ed essenze delle creazioni e dei manufatti della vita civilizzata. Sumeri e Babilonesi raccontano la storia del perché la loro terra sia il luogo dove si è originata la civiltà umana, fornendoci un elenco dei centodieci ME che producono il comportamento civilizzato. In un mito sumerico (2000 a.e.v. circa) che descrive come Uruk divenne il centro della civiltà, ci viene raccontato che la dea Inanna si recò a Eridu, città vicina governata dal dio Enki, architetto dell'universo, divinità creatrice *par excellence*, dio della conoscenza e delle acque dolci. Lí Inanna lanciò a Enki una sfida a chi beveva piú birra, e quando Enki fu in preda all'ubriachezza lei, che scaltramente si era mantenuta sobria, riuscí a convincerlo a consegnarle i ME. Questa è la storia di come i ME passarono da Enki di Eridu alla città di Uruk, retta da Inanna, facendo cosí di Uruk il centro della civiltà.

Curiosamente, dal punto di vista archeologico il sito di Eridu, anch'esso a sud, possiede in effetti le strutture di culto piú antiche ed era un centro di maggiore importanza nel periodo cosiddetto di Ubaid: vale a dire che le testimonianze archeologiche concordano con l'antica affermazione sumera secondo cui Eridu fu la prima depositaria dei ME fin quando non venne soppiantata da Uruk, città presso la quale si verificò, a metà del IV millennio a.e.v., un'esplosione tale da farla assurgere a luogo della piú grande espansione urbana della storia. Già al tempo del mito dei ME, dunque, i Sumeri erano consci di quello che descrivono come un enorme evento o sviluppo storico.

«Enmerkar e il signore di Aratta».

Proprio come la leggenda del passaggio dei ME, o arti della civiltà, rivela quanto gli abitanti di Uruk fossero consapevoli dell'importanza storica della loro città, a loro si deve anche una propria storia dell'invenzione della scrittura, che individua Uruk, sempre intorno al 2000 a.e.v. circa, come luogo originario. In un poema epico che i contemporanei chiamavano «Città, toro furibondo» e che oggi è comunemente noto come «Enmerkar e il signore di Aratta», i Mesopotamici ci tramandano la loro versione sull'invenzione della scrittura: secondo la leggenda, la scrittura non fu un dono degli dèi agli uomini nella notte dei tempi, né una tecnologia sottratta al cielo, ma fu piuttosto opera umana al cento per cento.

Il mito narra la storia di **Enmerkar**, antico re di Uruk, il quale valicò sette montagne per raggiungere la terra di Aratta, dal lato del sol levante. Aratta era una terra straniera, mitica e lontana, colma di ricchezze, traboccante d'oro e d'argento, di rame e di stagno, e dai monti carichi di lapislazzuli. Dapprincipio, Enmerkar di Uruk inviò un messo per far conoscere le proprie intenzioni; pretendeva che Aratta gli si sottomettesse. Per tutta risposta, il signore di Aratta gli lanciò una sfida che pareva impossibile: poteva egli inviare ad Aratta, che pativa una carestia, grandi quantità di granaglie trasportate dentro reti anziché in sacchi? Ma Enmerkar di Uruk, assistito da Nisaba dea del grano, trovò la soluzione. Anziché di semi, fece riempire le reti di pianticelle di cereali in germoglio, che non passavano attraverso la trama della rete.

Al secondo invio di un messo che pretendeva l'assoggettamento di Aratta, Enmerkar mandò all'avversario il proprio scettro e gli ordinò di intagliarne un secondo dal manico, come un pollone da un albero: il significato della sfida era che farsi uno scettro della stessa materia di quello del proprio nemico

valeva a riconoscerne la superiorità. Anziché accettare, il signore di Aratta sfidò Enmerkar di rimando: gli chiese di farsi uno scettro che non fosse di metallo, né di legno, né di alcuna nota e catalogata pietra preziosa, e ciò malgrado conservasse tutte le prerogative di un vero scettro. Solo dopo una riflessione durata dodici anni, e con l'aiuto di Enki dio delle canne oltre che dell'intelletto, Enmerkar trovò la soluzione e si fece uno scettro di canne.

La terza volta Enmerkar inviò in dono, insieme al messo, uno scettro. Il signore di Aratta lo prese immediatamente come l'ennesimo invito alla sottomissione; ma poiché non intendeva obbedire, gli fece riferire quella che è presentata come la sfida definitiva all'avversario: poteva egli inviare un paladino senza colore, né nero né bianco, né bruno né rossiccio, né giallo né verde, né variopinto? Enmerkar trovò la soluzione, e stavolta senza l'aiuto degli dèi, giocando su una somiglianza tra parole e sostituendo alla parola «paladino» la parola «veste»: dunque rimandò il messo ad Aratta, accompagnato da un paladino con una stoffa non tinta. Ma siccome il messo non riusciva a ricordare quel che doveva dire, Enmerkar aggiunse soluzione a soluzione: modellò un blocchetto di creta sul quale scrisse il testo del proprio messaggio, inventando cosí sia la scrittura sia la tavoletta d'argilla sulla quale viene incisa.

I Sumeri, come i Babilonesi e gli Assiri dopo di loro, giunsero a credere nel potere creativo della scrittura, e nell'identità tra il nome e ciò che rappresenta. Questo rapporto, che allaccia tra loro parole e cose, scrittura e realtà, divenne materia di grandi sforzi di pensiero e ragionamenti scientifici nel corso dei millenni in cui restarono in uso i caratteri cuneiformi. L'invenzione della scrittura non fu, quindi, la semplice scoperta di un metodo per conservare registri, e nemmeno di generi letterari: a quegli inventori toccò dotarsi di un sistema di rappresentazione completamente nuovo, che potesse rappresentare sia la realtà fisica, sia i concetti astratti, sul mezzo bidimensionale della tavoletta; toccò creare un inventario di segni che fosse logico e condiviso da tutti gli utilizzatori. Non si trattò quindi solo di un mutamento tecnologico, ma di una modifica radicale della percezione tutta: per i Mesopotamici, l'invenzione della scrittura cambiò la nozione del mondo, della realtà, e della loro interazione con entrambi.

Scrittura e narrazione visiva: due tecnologie nuove che ebbero un profondo effetto sul modo in cui gli uomini concepivano il mondo che li circondava. Al tempo stesso comparve ad Uruk un'architettura monumentale di volume, e livello tecnico e progettuale, fin lí inauditi. Tuttavia, non è solo il livello tecnico a rappresentare uno sviluppo degno di nota: strutture architettoniche di proporzioni enormi, e linee che erano state in tutta evidenza pianificate in anticipo, si trasformarono in una nuova realtà urbana. La magnificenza civica incarnata mediante l'architettura si manifesta qui per la prima volta. Gli architetti di Uruk assoggettarono lo spazio a una logica dispositiva ed esigente, ricreandolo sotto forma di primo paesaggio civico: la rivoluzionaria idea dell'architettura come mezzo di rappresentazione in sé può ben essere vista come l'ennesima novità della rivoluzione di Uruk, città che viene consapevolmente messa in scena come tale grazie alla progettazione urbana, e in cui i cambiamenti sociali andarono a cristallizzarsi nella forma architettonica, nell'ambiente costruito, in un mondo che avrebbe cambiato il rapporto degli individui con lo spazio, dei cittadini con la città, per sempre. La creazione di questa prima società urbana fu dunque un'innovazione fondamentale che ha influenzato la storia del mondo nella sua totalità. Cambiamenti come questo si devono solo di rado a processi esclusivamente endogeni, e non si sono verificati in nessun luogo al mondo prima di verificarsi nella Mesopotamia meridionale: per questo possiamo dire che Uruk fu, dunque, la prima vera città.

Capitolo terzo

La Sumer proto-dinastica: immagini per il popolo, templi per le divinità

p. 66 Scultura: l'immagine votiva

70 • DÈI E MITI SUMERI

70 Il ritratto come testo e le immagini surrogate

72 • L'ISCRIZIONE SULLA STATUA DI ENTEMENA

75 Manufatti metallici

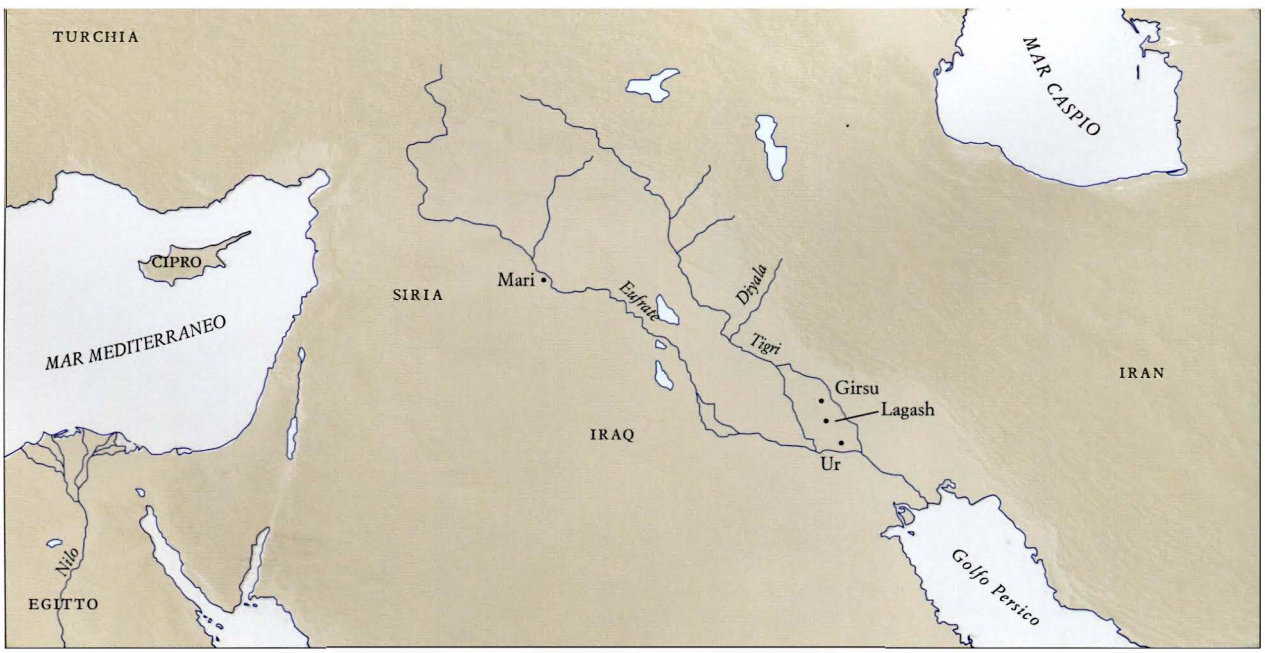
77 Architettura

81 Rituali architettonici

Statue votive sumere, Proto-dinastico I-II, 2900-2600 a.e.v. Gesso, calcite, pietra calcarea nera, conchiglia e bitume.

LA SUMER PROTO-DINASTICA, 2900-2334 A.E.V.

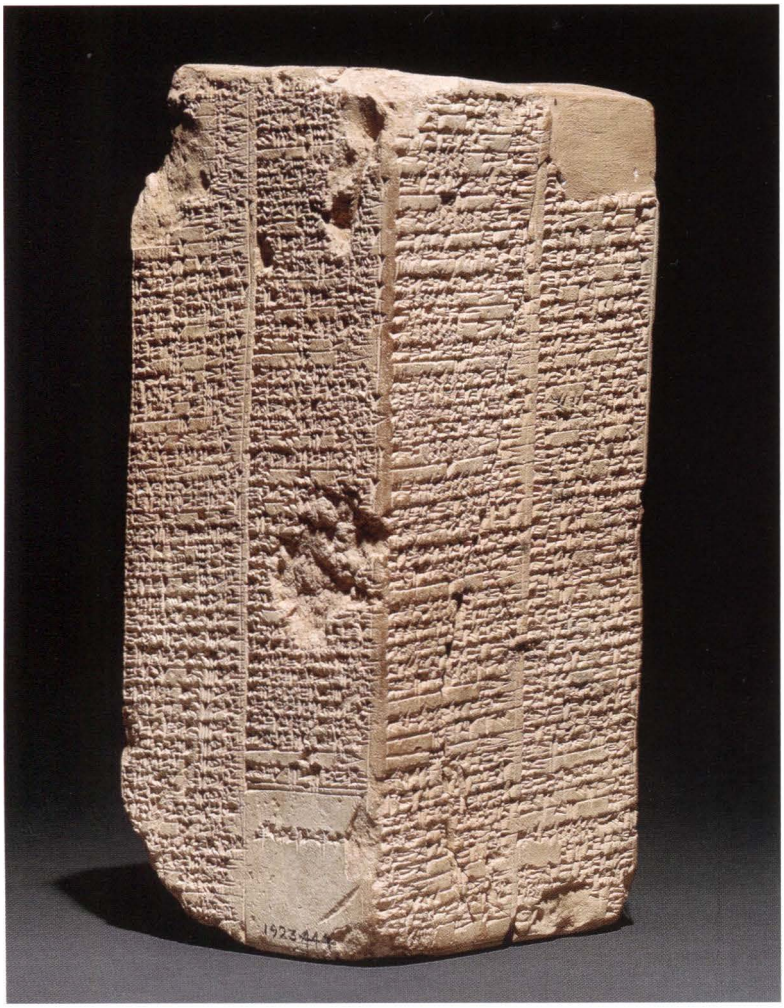
Periodi	Gemdet Nasr, 3150-2900 a.e.v. Proto-dinastico I, 2900-2750 a.e.v. Proto-dinastico II, 2750-2600 a.e.v. Proto-dinastico IIIa, 2600-2400 a.e.v.; Proto-dinastico IIIb, 2400-2334 a.e.v.
Regnanti	Ur-Nanshe, 2600-2500 a.e.v. circa Eannatum, 2500-2400 a.e.v. circa Entemena, 2400-2350 a.e.v. circa Ishqi-Mari, 2400-2350 a.e.v. circa
Centri principali	Lagash, Girsu, Ur, Mari, regione del Diyala
Fatti ed eventi notevoli	A Sumer e Akkad sorgono città-stato indipendenti Comparsa dei primi manoscritti letterari e delle prime iscrizioni reali
Opere d'arte importanti	Bassorilievo di Ur-Nanshe di Lagash Statua votiva di Dudu lo scriba Statua in diorite e vaso d'argento di Entemena
Novità tecniche o stilistiche in campo artistico	In scultura si cominciano a realizzare ritratti Comparsa del tempio a pianta ovale Primo utilizzo dell'arco a tutto sesto Rituali architettonici e depositi di fondazione



Nel III millennio a.e.v. la Mesopotamia è ormai un paese composto da città-stato indipendenti, per lo piú situate nella regione meridionale nota come Sumer. In quest'epoca si verifica nelle arti visive un grande cambiamento, che per l'antichità avrà conseguenze di vastissima portata: in tutta la Mesopotamia – a sud come a nord, in aree che appartengono oggi all'Iraq e alla Siria – gli scultori cominciano a ritrarre le persone. A noi può sembrare banale, ma nella storia della rappresentazione si trattò di un punto di svolta: non piú solo immagini di numi, divinità o altri esseri ultraterreni, oppure limitate a re e principi. Sorge ora un'arte del popolo e per il popolo, e questo capitolo ci presenterà questo nuovo genere di scultura, seguito da una trattazione degli sviluppi nella costruzione dei templi e dei rituali architettonici che a loro volta richiedevano l'uso di immagini.

In Mesopotamia il periodo **proto-dinastico** copre un lasso del III millennio che inizia attorno al 2900 a.e.v. e termina seicento anni piú tardi con l'unificazione delle città-stato sotto il dominio accadico (2334 a.e.v. circa). Quest'epoca è convenzionalmente suddivisa in tre periodi, benché la tripartizione non sia cosí netta e assoluta come si è ritenuto in principio: il Proto-dinastico I (2900-2750 a.e.v.) e II (2750-2600 a.e.v.), seguiti dal Proto-dinastico IIIa (2600-2400 a.e.v.) e IIIb (2400-2334 a.e.v.). L'epoca immediatamente precedente il Proto-dinastico è invece nota in archeologia come periodo di Gemdet Nasr (3150-2900 a.e.v.). Poco si sa, dell'arte di quest'ultima era; ma c'è motivo di ritenere che per il sud della Mesopotamia sia stato un tempo di enormi cambiamenti, allorché nella regione venne improvvisamente a cessare l'influenza egemonica della cultura di Uruk.

Il nome dato a quest'epoca storica, periodo proto-dinastico, deriva da un importante documento antico noto come **Lista Reale sumerica**, la cui versione meglio conservata si trova oggi nell'Ashmolean Museum di Oxford: il testo, inciso su un prisma di terracotta [**3.1**, p. 66], descrive la struttura politica di quel territorio esponendo l'idea sumera di sovranità come mandato che si trasferisce di città in città nel corso dei secoli. Benché ciascuna città avesse un proprio governo autonomo, come nell'antica polis greca, i Sumeri credevano nell'ascesa di città dominanti, e che a un certo punto gli dèi trasferissero la sovranità suprema a un'unica città, permettendole di incorporare i centri vicini in quella che si potrebbe definire una federazione di città-stato. Premettendo che «la sovranità discende dal cielo», il testo fornisce un lungo elenco di nomi di re e monarchie dominanti nel paese di Sumer e di Akkad (Mesopotamia del sud) e fa risalire il mandato di sovranità a un tempo primordiale della storia mitica, che viene descritto come l'era «prima dell'inondazione», evento leggendario del passato remoto. Il documento prosegue elencando i nomi di re sumerici e accadici storicamente noti fino a giungere alla dinastia di Isin, concludendo con il regno di Sin-Magir, re di Isin dal 1827 al 1817 a.e.v. Oltre mille anni piú tardi, nel VII secolo a.e.v., la Lista era ancora ospitata nella Biblioteca reale assira di Ninive, archivio dei successivi sovrani dell'Assiria. Di questo testo esiste una dozzina abbondante di copie conosciute, giacché il documento seguitò a essere ricopiato e conservato in tutti i secoli della storia mesopotamica; una prima parte della Lista Reale compare persino negli scritti di Berosso, storico babilonese ellenistico, e se n'è rinvenuta una versione anche in una lontana città della Siria.



3.1.
Prisma di Weld-Blundell, 1800 a.e.v. circa. Testo in forma di prisma realizzato in terracotta, h 20 cm.

Il prisma di Weld-Blundell non è soltanto un documento storico, ma anche un manufatto archeologico che andrebbe considerato come oggetto in sé. Com'era utilizzato e dov'era posto, nell'antichità? Era forse usato a scopo didattico, per insegnare la storia? La forma prismatica e il materiale (la terracotta) si ritrovano anche in altri testi, alcuni dei quali erano usati presso archivi, mentre altri venivano interrati nelle fondamenta di alcuni edifici come strumento di registrazione del passato e di trasmissione alle generazioni future.

Si ritiene che i Sumeri siano il popolo, o gruppo etnico, che in Mesopotamia ha dato inizio all'esistenza stanziale: il termine «sumerico», tuttavia, non si riferisce a un'etnia ma a una lingua. Nel tempo in cui vivevano, i Sumeri chiamavano se stessi «popolo dalla testa nera», e quella che noi oggi definiamo «Sumer» era per loro semplicemente la «terra natía»; è solo nelle fonti mesopotamiche piú tardive che quel territorio e quell'idioma divengono noti come «sumero» e «sumerico». Le origini di questo popolo sono molto dibattute: ai primi del XX secolo molti sostenevano che i Sumeri fossero venuti dal Caucaso, la regione tra il Mar Caspio e il Mar Nero, o da un altro luogo a settentrione, perché erano convinti che lí dovesse essere scaturita la vita civile. Basandosi sull'uso di certe parole appartenenti a un sostrato linguistico – parole che non sembrano collegate al sumerico, bensí prestiti da altre lingue – altri hanno invece affermato che i Sumeri dovessero provenire da un altro luogo. A ogni modo, l'ipotesi di un'origine settentrionale o comunque straniera dei Sumeri viene oggi respinta dalla filologia specializzata nell'antica lingua sumerica. Fra gli scritti in sumerico si ritrova una vasta gamma di generi; da opere letterarie a trattati religiosi; da testi legali a contratti di prestito e compravendita che elencano nomi di privati cittadini; da testi amministrativi di palazzo a iscrizioni che recano i nomi di particolari sovrani e il loro lignaggio dinastico e ne registrano le attività sacre e profane, nonché il genere affascinante e altamente specifico della lista di vocaboli. Quest'ultimo genere di testo è di grande aiuto, per il ricercatore moderno, nel comprendere i primi studi che tentano di dare un senso alla lingua. Questi antichi elenchi di parole erano evidentemente assai importanti, giacché vennero trasmessi e copiati per oltre mille anni; per quanto riguarda il periodo proto-dinastico, le maggiori fonti che ancora sopravvivono sono le iscrizioni e gli archivi istituzionali.

Scultura: l'immagine votiva.

Al termine del IV millennio a.e.v. si cominciarono a realizzare a Uruk statuette di animali e altri oggetti intagliati come doni votivi per gli dèi (si veda il capitolo II, p. 50). Nel periodo proto-dinastico questo tipo di opera si presenta come innovazione, da una parte, nella scultura rappresentativa della forma umana, e dall'altra nella creazione di oggetti quotidiani mutati in offerte votive grazie al materiale e alle iscrizioni. La prima chiara comparsa di questi doni votivi

performativi si ha nel tardo periodo di Uruk: nell'Eanna c'è un ambiente lungo e stretto, collocato tra un cortile monumentale dotato di ingresso e una terrazza rialzata, che conteneva oggetti votivi di questo tipo. Tra gli animali riprodotti in pietra troviamo pecore, vitelli, capre, vacche e tori, leoni, gazzelle, pesci e uccelli: il vitello in pietra calcarea [**3.2**] è una statuetta composita intarsiata di lapislazzuli, esotica pietra dura di colore blu importata dall'Afghanistan. La statuetta è piccola, con i suoi 5 cm di altezza, ma s'impone come presenza realistica e permanente grazie alle linee naturalistiche e al materiale con cui è modellata. Le zampe del giovane animale sono raccolte sotto il corpo, e sulla fronte e sul naso si notano le morbide pieghe della pelle, cosí come le grinze interne alle orecchie e gli abbozzi delle corna che non sono ancora spuntate dalla testa. Il vitello è giovane, colmo di potenza vitale: e il suo corpo di pietra levigata e lucente ne fa una miniatura naturalistica e insieme un oggetto prezioso come un gioiello.

Questo tipo di statuetta appartiene alla categoria delle immagini votive, piccole riproduzioni di animali e oggetti da offrire in dono agli dèi; fatte per essere collocate in un tempio, venivano offerte nel quadro di un sistema di scambi mirato a chiedere, se non addirittura pretendere, il favore divino nei confronti del donatore. Questi **ex voto** potevano assumere forme diverse: di animale o di attrezzo da lavoro, di persona in preghiera, o di derrata alimentare. In alcuni casi la statuetta sembra cristallizzare ed eternare un'azione o un rituale, come per esempio si rende permanente l'atto di sacrificare un animale agli dèi tramite l'effigie di un vitellino o di una pecora, o il gesto della preghiera rivolta alla divinità sotto forma di statuetta del fedele. Tuttavia, queste statuette non sono semplici copie della bestia sacrificale a mo' di pegno in miniatura, bensí oggetti di esecuzione finissima, spesso intarsiati di pietre dure o placcati con preziosi accessori in oro e argento.

In questo tipo di statuetta votiva si può dire che le caratteristiche piú importanti fossero l'intenzione di rendere permanente il dono che, altrimenti, sarebbe potuto apparire effimero, e l'idea di scambiabilità dietro l'oggetto donato agli dèi per ottenerne il favore; gran parte degli ex voto sembra essere stata realizzata specificamente per quest'uso, e oltre alle statuette, agli dèi si porgevano in dono anche raffinati recipienti scolpiti in pietra o fusi in argento o rame, attrezzi di lavoro, armi e monili. Alcuni oggetti, invece, erano originariamente di uso quotidiano ma poi designati come pegno per gli dèi.

Un ex voto davvero affascinante, la testa di mazza in pietra calcarea di Barakisumun [**3.3**, p. 68], è perforata verticalmente al centro in modo da permetterne l'inserimento in cima a un grosso bastone; la mazza è sia un arnese sia un'arma, un oggetto quotidiano che qui viene trasformato in scettro cerimoniale per la divinità. La pietra di forma ovale è scolpita con un bassorilievo figurativo che ne abbraccia tutta la circonferenza: si vedono tre uomini ritratti in profilo misto, con il torso rivolto verso l'osservatore in modo da raffigurare per intero le spalle ed entrambe le braccia, mentre la testa è chiaramente vista di profilo. La prima figura tiene le mani giunte in atteggiamento di preghiera, la seconda regge un recipiente da **libagione** dotato di beccuccio e la terza porta un bastone, forse proprio quello che deve sostenere la testa di mazza prima che venga offerta alla divinità. Il primo uomo della fila è piú alto degli altri e indossa solo un gonnellino ornato di nappe che parte dalla vita e gli lascia il torso nudo; i due che lo seguono portano invece gonnellini sobri e mantelli sfrangiati che coprono loro la spalla e il braccio sinistro. Le figure sono rappresentate nello stile di Lagash, con grandi nasi aquilini definiti lateralmente da una linea calcata che va a fondersi con l'arco del sopracciglio, occhi a mandorla incisi in superficie e lunghe orecchie stilizzate a forma di foglia. Gli uomini si avvicinano al simbolo araldico di **Imdugud**, un'aquila dalla testa leonina che ghermisce altri due leoni negli artigli: si tratta di un simbolo legato a **Ningirsu**, dio delle tempeste e patrono della città di Lagash al centro-sud di Sumer. Vicino all'apertura in cima, la mazza votiva reca un'iscrizione:

3.2.
Statuetta votiva di vitellino, rinvenuta presso l'Eanna di Uruk, Iraq, 3200 a.e.v. Pietra calcarea intarsiata di lapislazzuli, h 5 cm.

3.3.
Testa di mazza di Barakisumun, rinvenuta a Girsu, Iraq, Proto-dinastico IIIb, 2450 a.e.v. circa. Pietra calcarea, h 11,7 cm.

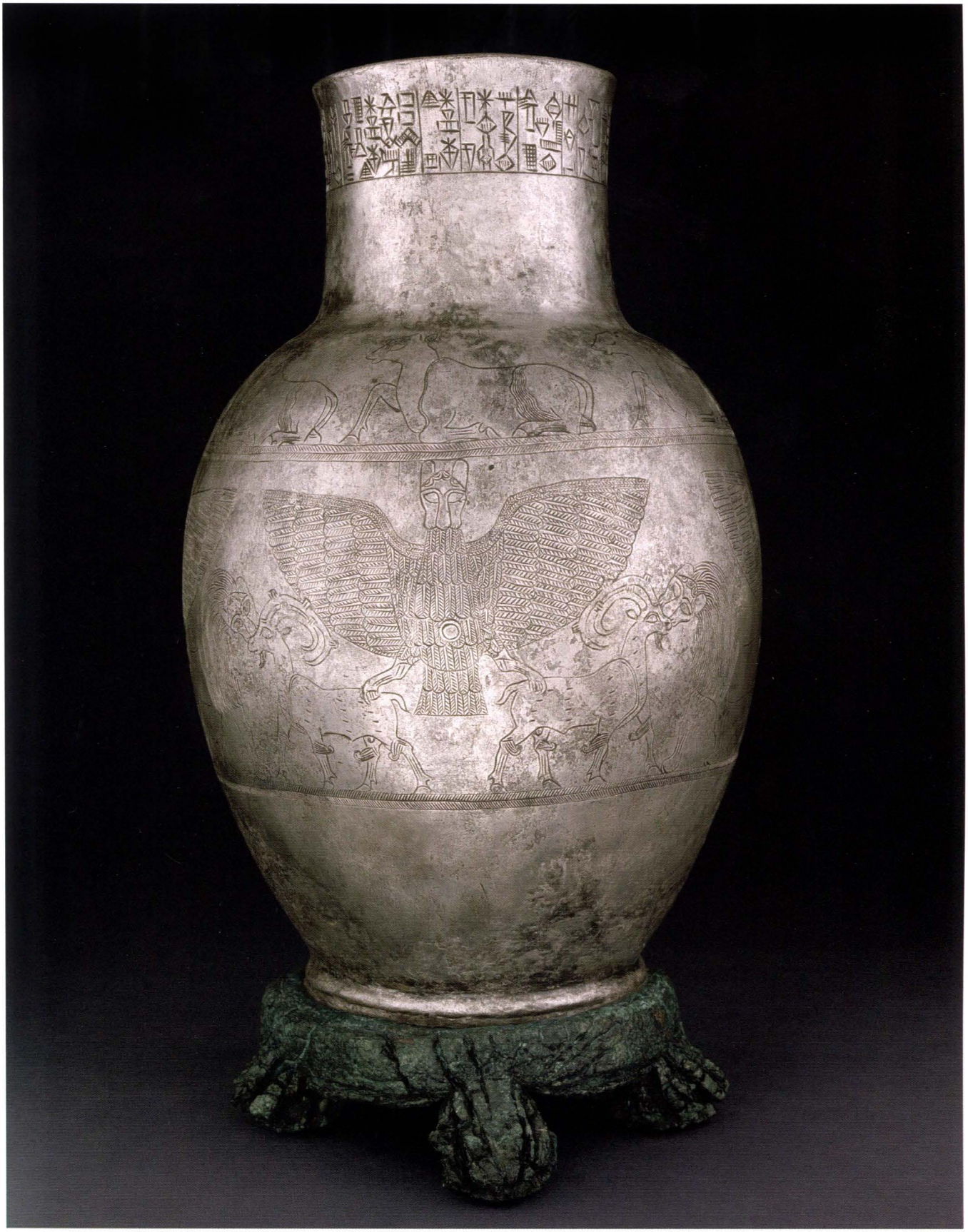
A Ningirsu di E-ninnu, l'operaio di Enannatum, sovrano di Lagash, Barakisumun latore dedicò il presente per la vita di Enannatum suo padrone.

L'oggetto è affascinante perché l'offerta non viene da un'autorità o da un sovrano, bensí da Barakisumun, uomo comune il cui nome è giunto fino a noi proprio grazie a questo dono e che era, secondo la sua stessa dedica, un operaio al servizio del re. Volle consacrare la mazza al dio Ningirsu e pregare per la vita del suo padrone, ma è il suo nome a essere ricordato ancora oggi.

Agli dèi si offrivano spesso in dono anche piedistalli, recipienti, armi e altri strumenti, e il vaso d'argento di Entemena è tra i piú sontuosi esemplari di recipiente votivo sopravvissuti dal Proto-dinastico [**3.4**]. Il vaso è posto su un basamento di rame; all'imboccatura c'è un'iscrizione che lo identifica come ex voto dedicato a **Entemena**, sovrano di Lagash, e lo descrive come recipiente realizzato in argento purissimo dal quale il dio Ningirsu consumerà le offerte d'olio. Sotto l'iscrizione, la superficie del vaso è decorata da due registri cesellati, separati da una stretta fascia a spina di pesce. Il registro superiore raffigura dei manzi reclinati per tutta la circonferenza; il registro principale rappresenta invece quattro immagini di Imdugud, il rapace dalla testa leonina associato al culto di Ningirsu, che ghermisce coppie di leoni, capre e buoi. I quattro gruppi araldici, ciascuno composto di tre figure, sono legati tra loro dalle azioni degli animali, in una ininterrotta relazione di unità tripartite all'interno di un cerchio chiuso; qualunque cosa rappresentino i vari animali nella sfera mitologica del dio Ningirsu e del suo uccello di tempesta, Imdugud, questa non è un'immagine del medesimo rapace in diversi momenti del tempo, e anzi raffigura manifestazioni della creatura divina che coesistono, caratterizzate da onnipresenza ed eternità.

Scene figurative come la ripetizione circolare del potente Imdugud sul vaso d'argento ci dicono molto sul modo d'intendere, da parte degli antichi Mesopotamici, il potere dell'immagine e il suo rapporto con il sacro e con le esperienze della vita quotidiana; anche nel caso di oggetti non realizzati in partenza con intenzioni votive, e solo in seguito scelti e offerti agli dèi, l'insieme di queste pratiche segnala che per quei popoli il mondo delle cose era un mondo incantato, in cui la natura e l'ordine divino erano strettamente legati. Si importavano materiali esotici da terre lontane per poi sottoporli a complessi procedimenti di manifattura, che tenevano in precisa considerazione le caratteristiche sostanziali di statue, recipienti e altri ex voto. I testi ci raccontano che spesso i doni offerti o sacrificati agli dèi erano prodotti naturali – i primi frutti del raccolto, olio e burro, granaglie e fibre tessili – ma si riproducevano in materiali preziosi e si offrivano in voto anche molti oggetti di utilità evidentemente pratica. Possiamo dunque vedere questi recipienti e statuette votivi come trasfigurazioni di un oggetto comune in oggetto sacro tramite il prestigio dei materiali usati e la finezza della manifattura.

3.4.
(*pagina seguente*)
Vaso d'argento di Entemena, rinvenuto a Girsu, Iraq, Proto-dinastico IIIb, 2400 a.e.v. circa. Argento e rame, h 35 cm.



Dèi e miti sumeri

I principali dèi sumeri erano personificazioni delle forze dell'universo, legate agli elementi naturali, alla terra, al cielo, e a fenomeni astrali come la luna, il sole, le stelle e i pianeti. Erano di concezione antropomorfica, ma l'arte poteva raffigurarne l'aspetto cosmico per mezzo di simboli ed emblemi; ciascuna divinità possedeva una sua iconografia, e ad alcune di loro era associato un particolare attributo animale. Ogni città sumera aveva una sua divinità protettrice, un dio o una dea che custodiva la città e a cui era dedicato un tempio dov'era conservata la sua statua di culto; Inanna era legata a Uruk, **Enlil** a Nippur, Enki a Eridu, **Nanna** a Ur e cosí via. Per cui, sebbene gli dèi vivessero in cielo, erano anche dotati di una presenza permanente in terra. Alla fine del III millennio a.e.v. i Sumeri politeisti contavano ormai oltre 3600 divinità, ma non tutte sono note. Miti, leggende e carmi agli dèi sono registrati per iscritto a partire dal 2500 a.e.v. circa, e poi costantemente rielaborati fino al I secolo a.e.v.; in diversi casi ci sono note molte versioni del medesimo racconto, riscritto e trasformato nelle varie epoche storiche, ma ben prima che si cominciasse a trascriverle queste leggende erano certamente presenti nella tradizione orale. Spesso tali narrazioni mitologiche ci consentono di individuare le divinità e le loro prerogative nelle opere d'arte, ma esiste anche un gran numero di temi figurativi e iconografie che ancora non trovano un riscontro nelle fonti scritte, il che significa che il bagaglio di miti e leggende dei popoli mesopotamici era molto piú ampio rispetto a quanto si è conservato in forma scritta.

Il ritratto come testo e le immagini surrogate.

Tra le statue votive, i ritratti umani costituiscono probabilmente la categoria piú importante. Se al periodo di Uruk risalivano diverse statue a tutto tondo che sembrano raffigurare l'EN, o re-sacerdote (si veda per esempio il capitolo II, p. 59), nel Proto-dinastico I (2900-2750 a.e.v.) vediamo invece un gran numero di statue votive non di autorità ma di comuni cittadini, al punto che sono queste a rappresentare le opere piú caratteristiche dell'arte proto-dinastica. La comparsa, nella testimonianza archeologica, di statue di uomini e donne scolpite nella pietra e donate agli dèi come offerte votive fa sorgere spontanea la domanda su quale sia l'effettivo significato del dedicare un'immagine di sé agli dèi; e il senso di reciprocità intrinseco alle immagini votive di animali e altre figure (cfr. p. 50) è certamente comune anche a queste immagini della forma umana. Le sagome umane prendono il posto della persona rappresentata e ne catturano il gesto di preghiera, sicché la statua rimane molto a lungo in atteggiamento di devozione o preghiera dinanzi alla divinità: il dono intende instaurare un rapporto di scambio, e viene fatto nella speranza che il dio esaudisca le preghiere e conceda la grazia di una lunga vita, o della buona salute, o del suo sguardo benigno sul donatore e sulla sua famiglia [**3.5 a, b, c**].

Nel Tempio quadrato di Eshnunna (l'odierna Tell Asmar, nella provincia irachena di Diyala) si è rinvenuto un gruppo di statue che risalgono ai primi del III millennio a.e.v.; alcune erano interrate in una **stipe** sotto l'altare. In altre parti della stessa regione si sono scoperte molte analoghe statue di veneratori, come pure a Nippur, a Ur e presso altre città-stato sumere, e ne sono venute alla luce anche nel nord, nei siti di Assur e Mari. Scolpite in pietra calcarea e alabastro, rappresentano figure femminili e maschili in pose frontali, con le mani giunte alla vita sul davanti e grandi occhi spalancati, lo sguardo fisso su ciò che sta loro di fronte. Si tratta di figure stilizzate di uomini e donne, ridotti alle forme geometriche di base: la gonna è sempre un cono o una lastra rettangolare priva di **articolazione**, cosicché non è dato vedere la forma del corpo sottostante; l'orlo è bordato da una fila di nappine intagliate sulla superficie, sotto cui spuntano gambe cilindriche e piedi rettangolari; per lo piú, sembra che le statue fossero posate su basi ugualmente rettangolari, in modo da potersi reggere in piedi senza sostegni. Anche la parte superiore del corpo, sulla quale si incrociano le braccia, è resa in semplici piani geometrici. Le teste maschili sono spesso dotate di barba e capelli lunghi, a folte file di onde orizzontali che forse intendono emulare la lavorazione di una materia morbida, come la creta, traslata sulla pietra; questo stile d'intaglio indi-

ca forse che alcuni esecutori potrebbero aver realizzato una maquette preliminare proprio in creta. Altre figure maschili hanno il capo e il viso rasato; mentre le figure femminili portano di norma un'acconciatura a treccine scoperta oppure, talvolta, indossano un copricapo simile a un turbante sopra le treccine.

Queste statue rappresentano persone in atto di adorare, sebbene chi siano, o in questo caso a che ceto sociale appartengano, non è chiaro perché per gran parte le figure non recano iscrizioni. L'immagine personale – vale a dire, una statua fatta per rappresentare uno specifico individuo – si realizza principalmente con lo scopo di incontrare la divinità. Si ritiene che le statue siano forze operanti, capaci di agire: non si limitano a ritrarre l'individuo per mezzo di una somiglianza fisica esteriore, ma sono in grado di sussumere per l'eternità l'energia vitale che lo anima. Esse rappresentano dunque un atto di devozione in sé, o il concetto astratto di preghiera impersonato e concretizzato nella statua, a permettere la ripetizione di questo stesso atto nel futuro grazie alla permanenza dell'immagine. L'idea che la statua potesse seguitare a pronunciare l'orazione al posto del donatore si fa chiara quando alle statue si cominciano ad aggiungere iscrizioni che descrivono senz'altro questa funzione. Una statua di Meansi di Lagash (2400 a.e.v.), per esempio, reca una lunga iscrizione che fornisce il suo albero genealogico ed elenca tutte le sue imprese; al termine si legge che Meansi

realizzò la propria statua e la pose dinanzi a Lugalurub nel suo tempio. Possa essa pregare Lugalurub nel palazzo di Urub per la vita di suo padre Enannatum, per la vita di sua madre Ashume-eren, e per la di lui vita.

3.5.
Figure umane in piedi con le mani giunte. Gesso, conchiglia, pietra calcarea nera, bitume.
(*da sinistra a destra*)
a dal tempio di Abu, Tell Asmar, Iraq, Proto-dinastico I-II, 2900-2750 a.e.v. circa, h 29,5 cm;
b dal tempio di Nintu, Khafaje, Iraq, Proto-dinastico I-II, 2750-2600 a.e.v. circa, h 23 cm;
c dal tempio di Nintu, Khafaje, Iraq, Proto-dinastico I-II, 2750-2600 a.e.v. circa, h 37 cm.

L'iscrizione sulla statua di Entemena

Su spalla destra e parte superiore della schiena:

Per Enlil di Eadda: Entemena, principe di Lagash, scelto nel suo cuore da Nanshe, sommo sacerdote di Ningirsu, figlio di Enannatum principe di Lagash, discendente di Ur-Nanshe re di Lagash, costruí l'Eshdugru per Ningirsu e gli costruí l'Ahush, il tempio che egli guarda con benevolenza. Costruí un palazzo a Urub per Lugalarub; costruí l'Eengura di Sulum per Nanshe; eresse l'Abzupasira di Enki, re di Eridu; costruí la giguna del bosco sacro per Ninhursag; costruí l'Antasura per Ningirsu e gli costruí la Shapada; costruí il tempio di Gatumdug; costruí un'alta giguna per Nanshe, e restaurò per lei il suo tempio; e costruí l'Eadda-Imsaga per Enlil.

A quel tempo, Entemena creò la propria statua, la chiamò «Entemena che Enlil ama» e la pose nel tempio dinanzi a Enlil.
Entemena che costruí l'Eadda: possa il suo nume personale, Shulutula, pregare in eterno Enlil per la vita di Entemena.

Sul braccio destro:

Enannatum aveva ceduto 25 bur [162,5 ettari] da Sumanshe. 11 bur [71,5 ettari] di giunchi, terra nelle paludi di Nina, vicino al Canale Sacro, e 60 bur [390 ettari] già appartenenti a Enlil, terra nella Guedena, Entemena principe di Lagash a Enlil di Eadda.

Già nell'antichità capitava che le statue si rompessero e venissero riparate, a dimostrazione di un lungo utilizzo; ma anche quando non si trovavano piú davanti all'immagine del dio, non venivano dismesse a casaccio e anzi, come il gruppo rinvenuto a Eshnunna, venivano sepolte entro i sacri confini del tempio.

A Ur è stata rinvenuta una grande statua di Entemena, principe di Lagash [**3.6**]; ha perduto la testa, ma per il resto è ben conservata. Ha la forma di una tipica figura votiva, ma è molto piú grande della media ed è scolpita in una preziosa ed esotica pietra dura di colore nero, la diorite, che veniva importata da Magan (l'odierno Oman) per l'esecuzione di statue regali, con maggiore frequenza nelle generazioni successive, ma il cui uso non si limitava alle commesse di palazzo (si veda la statua di Lupad descritta a p. 73). Questa statua è il primo esempio di utilizzo della diorite per opere regali, e reca una lunga iscrizione sulla spalla destra e sulla parte superiore del dorso; lo scritto consacra l'immagine di Entemena al dio Enlil, ci informa sul lignaggio del sovrano, afferma che gli dèi guardano con favore al suo governo e termina dichiarando che anche la statua stessa possiede un nome, là dove dice:

> *A quel tempo, Entemena creò la propria statua, la chiamò «Entemena che Enlil ama» e la pose nel tempio dinanzi a Enlil.*

La statua dunque espone con molta chiarezza la propria funzione: il fatto che abbia un nome proprio, non semplicemente quello di un re ma un nome frastico che può essere letto come una dichiarazione performativa

3.6.
Entemena di Lagash, da Ur, Iraq, Proto-dinastico IIIb, 2400 a.e.v. circa. Diorite nera, h 91 cm circa.

– cioè, che Enlil ama Entemena – permette al nome e all'immagine di lavorare in sinergia per ottenere l'effetto desiderato. La statua di Entemena è un esempio antico della prassi mesopotamica di legare parola e immagine in un rapporto dialettico per conferire potere all'immagine stessa (cfr. anche p. 46). È probabile che tutte le statue del III millennio fossero dotate di nome, e là dove sopravvivono le iscrizioni la prassi dell'attribuzione di un nome all'opera è riscontrata; inoltre, tali nomi compaiono anche nelle iscrizioni dei monumenti realizzati nello stesso periodo. Essi, tuttavia, non hanno la stessa funzione dei titoli descrittivi di opere d'arte a cui ci hanno abituato le successive epoche storiche: questi nomi sono molto piú strettamente legati all'identità e funzione sostanziale della scultura o del monumento.

Queste statue erano per qualche verso dei surrogati, ed erano viste come rappresentazioni dirette di individui: possiamo dunque considerarle dei ritratti, benché l'intimo rapporto tra la statua e la persona rappresentata non si basi in primo luogo sulla somiglianza nell'aspetto fisico, com'è per le successive nozioni di ritratto in Occidente. Le statue sumere andavano a sostituire la persona rappresentata ed erano in grado di surrogarne pienamente la presenza reale; per questo erano legate al loro soggetto in maniera molto piú intima rispetto a quella che riconosciamo al ritratto moderno, giacché del soggetto catturano l'essenza e la perpetuano nella statua. Sono numerosi i testi antichi che attestano come, per i popoli mesopotamici, l'immagine possedesse una propria capacità di agire, e fosse dunque un oggetto assai potente.

Questi ritratti non si limitavano ai membri della famiglia reale, ma includevano altri membri della società tra cui professionisti, artigiani e cortigiani, di sesso maschile e femminile. A Girsu (l'odierna Telloh), nella Sumer meridionale, uno scriba di nome Dudu pose la propria statua di basalto nel tempio di Ningirsu [**3.7**]. La statua con iscrizione rappresenta lo scriba seduto, abbigliato con un pesante indumento in vello d'animale, con il torso nudo e i piedi posati sul basamento; lo scriba tiene le braccia aderenti al corpo e le mani giunte in preghiera, e le forme chiuse e compatte scelte dallo scultore per quest'immagine ne sottolineano la durevolezza, e quindi la longevità.

Il gioco dei rimandi fra testo e immagine che è un marchio dell'arte mesopotamica è poi esemplificato al meglio dalla statua di un uomo di nome Lupad di Umma [**3.8**]. La statua, realizzata in diorite, rappresenta Lupad sotto forma di blocco rettangolare: solido corpo con le braccia conserte sul petto e le mani giunte in preghiera, la barba e i capelli rasati, gli occhi e le sopracciglia resi a lunghe curve stilizzate, Lupad siede in una posa frontale, salda e inamovibile. Il suo corpo, traslato nella solidità del blocco rettangolare di diorite, diviene in tutto e per tutto monumento, e insieme anche superficie di scrittura: l'iscrizione, incisa sul petto e sulle spalle e incurvata fino alla schiena, ci dice che egli è Lupad, l'agrimensore di Umma, figlio di Nadu che era a sua volta agrimensore, ed elenca con cura le transazioni agrarie a cui ha partecipato, le dimensioni dei terreni, la loro ubicazione e il prezzo pagato per ciascuno: la

3.7.
Dudu lo scriba, da Girsu, Iraq, Protodinastico IIIa, 2500-2450 a.e.v. Basalto, h 45 cm.

sua identità è legata al suo nome, alla sua linea paterna e alla sua attività professionale, e la continua ripetizione di nome e identità nel testo, insieme alla presenza sostanziale della sua effigie in diorite – corpo e testo posti dinnanzi alle divinità –, assicurano che non sarà dimenticato.

Dal tempio di Inanna a Nippur proviene invece uno splendido esemplare di statuetta in nefrite traslucida raffigurante una donna in piedi [**3.9**], con la testa in oro, gli occhi intarsiati in conchiglia e lapislazzuli e i capelli originariamente realizzati con un altro materiale oggi perduto. Benché non rimanga un'iscrizione a informarci sull'identità di chi la commissionò, doveva trattarsi di una donna ricca; e la statua di Nippur è importante perché testimonia dei tipi di statue votive realizzate con altri materiali preziosi ormai persi come reperti archeologici.

Presso il sito di Mari, in Siria nordorientale, si è rinvenuto poi un gran numero di statue votive che raccontano di una tradizione contemporanea a quella della Mesopotamia del sud. Dal punto di vista stilistico, tuttavia, queste opere sono molto diverse: spesso sono scolpite ben piú in profondità, ed esibiscono un movimento e una modellazione a tutto tondo maggiori di quelle meridionali [**3.10**, **3.11**]. Tra le statue di Mari si riscontra un ex voto insolito, in quanto rappresenta una figura seduta con i capelli lunghi e senza barba [**3.12**]. Seduto a gambe incrociate su un cuscino rotondo, l'uomo indossa una gonna a pennacchi e reggeva dapprincipio una lira, gran parte della quale è oggi mancante, mentre l'iscrizione sulla statuetta lo identifica come Ur-Nanshe il suonatore. O la suonatrice: malgrado porti un nome maschile, la figura non segue ideali di rappresentazione maschili né femminili, al punto che sembra opporre resistenza alla classificazione di genere. Può darsi che l'immagine, commissionata dal suonatore stesso al fine di essere rappresentato in eterno, riveli un pesante coinvolgimento del cliente nella commessa, giacché la statuetta non si adegua agli standard dell'ex voto di tipo maschile e opera invece scelte precise quanto alla rappresentazione del musico.

3.8.
(*in basso*) Lupad di Umma, da Girsu, Iraq, Proto-dinastico IIIb, 2400 a.e.v. circa. Diorite, h 42 cm.

3.9.
(*a destra*) Statua votiva femminile, da Girsu, Iraq, Proto-dinastico IIIa, 2550 a.e.v. circa. Nefrite e oro, lapislazzuli e conchiglia, h 12,4 cm.

Manufatti metallici.

Nel III millennio a.e.v. i centri urbani della Mesopotamia videro anche l'invenzione o il perfezionamento di gran parte delle tecniche di lavorazione dei metalli note dall'antichità fino all'epoca romana. I fabbri mesopotamici conoscevano sia la fusione a cera persa sia con stampi di pietra, e realizzavano oggetti pieni e cavi; altri manufatti metallici erano invece **martellati** da lamina di rame e d'argento e trasformati in attrezzi, oppure utilizzati in sculture sopra un'anima di legno o bitume per poi essere decorati con motivi a sbalzo e intarsi di pietre colorate. Sia gli oggetti battuti sia quelli fusi testimoniano comunque, in quest'epoca primitiva, di grandissime capacità artigianali nonché di un'approfondita conoscenza delle tecniche metallurgiche.

3.10.
(*a sinistra*) Ishqi-Mari (fronte e retro), dal tempio di Ishtar a Mari, Siria, Proto-dinastico IIIb, 2400-2300 a.e.v. circa. Alabastro, h 27,7 cm.

3.11.
(*in basso, a sinistra e al centro*) Ebih-il (fronte e retro), da Mari, Siria, Proto-dinastico IIIb, 2400 a.e.v. Alabastro, lapislazzuli e conchiglia, h 52,5 cm.

3.12.
(*in basso*) Ur-Nanshe il suonatore, dal tempio di Nini-Zaza, Mari, Siria, Proto-dinastico IIIa, 2450 a.e.v. circa. Gesso, lapislazzuli e conchiglia, h 26 cm.

Benché risalgano allo stesso periodo e siano stati rinvenuti presso i medesimi antichi siti, i nudi maschili rappresentati da figure alte, snelle e dagli arti allungati [**3.13**] sono modellati, sotto l'aspetto naturalistico, in maniera diversa dalle statue di pietra. Questi soggetti sono sempre completamente nudi, se non per un'elaborata cinta attorno alla vita, ed è possibile che rappresentino personaggi o eroi simili a quelli visti nelle immagini dei sigilli cilindrici coevi.

La statuetta in rame dell'auriga dal sito di Tell Agrab (nei pressi dell'antica Eshnunna) potrebbe essere stata un ex voto [**3.14**]. A questa piccola opera il senso del moto è conferito dall'angolazione del gonnellino dell'auriga, sospinto all'indietro e lontano dalle gambe mentre lui, ritto sulla pedana sopra l'asse con le redini alla mano, governa la corsa degli animali; e anche i quattro onagri (piccoli equidi imparentati con il cavallo) al tiro della biga sono collocati irregolarmente, il che dà al loro moto un'aria piú casuale. Rispetto alle sculture in pietra, questo tipo di opera in metallo rivela una tendenza piú sentita a modellare in maniera naturalistica e a catturare il movimento nello spazio. Tale differenza si riscontra pure nei lottatori di rame, anch'essi rinvenuti a Tell Agrab e oggi conservati nel Museo nazionale iracheno di Baghdad [**3.15**]. Può darsi che, diversamente dalle statuette dei veneranti che catturano la perpetua presenza della persona in costante preghiera, qui sia la stessa attività della lotta a venire comunicata e offerta alla divinità come dispendio di energia.

Un grosso piede fuso in rame, che è stato rinvenuto a Tell Agrab e apparteneva forse a una statua a grandezza naturale, indica che il metallo veniva usato anche per sculture di

3.13.
(*pagina precedente, a sinistra*) Sostegno per offerte a forma di eroe nudo, da Khafaje, Iraq, Proto-dinastico I, 2900-2750 a.e.v. Rame, h 41,5 cm.

Questa statuetta è un sostegno che faceva parte di un oggetto piú grande, forse una tavola per offerte in uso all'interno del tempio.

3.14.
(*pagina precedente, in basso*) Auriga di Tell Agrab, Iraq, Proto-dinastico II, 2750-2600 a.e.v. Rame, h 7,2 cm.

3.15.
(*a sinistra*) Lottatori nudi, dal tempio di Nintu, Tell Agrab, Iraq, Proto-dinastico II, 2750-2600 a.e.v. Rame, h 10,2 cm.

grandi dimensioni, benché di queste sopravvivano ben pochi esemplari; e vale la pena di esaminare piú da vicino le forme tipiche delle opere del Proto-dinastico rispettivamente in pietra e in metallo. I due stili hanno poco in comune e non sembrano derivare da un approccio condiviso; al contrario ciascuno sembra influenzato dal materiale usato – se pietra o metallo, appunto –, dal metodo di realizzazione, dai processi di modellazione e fusione usati dal fabbro o dalle modalità di intaglio e dalle forme visive dello scalpellino, cosí come dalla funzione e dall'uso della scultura.

Architettura.

Gli edifici di epoca proto-dinastica sono riconoscibili dalla loro piú evidente caratteristica, il mattone di fango **piano-convesso** che ne costituisce la minima unità costruttiva. Questo tipo di mattone, piatto da un lato e incurvato dall'altro, veniva prodotto con l'ausilio di uno stampo. All'epoca erano in uso sia volte **aggettanti** fatte di pietre appena sgrossate, utilizzate anche per le fondamenta, sia archi in mattoni piano-convessi. Nei templi gli altari principali erano solitamente

posti su pedane rialzate, costruite in mattoni di fango e continuamente restaurate o ricostruite, una sopra l'altra, per devozione e per l'indole conservativa che era espressione della devozione stessa: il tempio era il legame fra terra e cielo.

Nella costruzione dei templi l'era protodinastica non aderisce a piante o progetti standardizzati; in molti luoghi, il Proto-dinastico vede l'espansione e la continua ristrutturazione della regolare pianta tripartita, per la parte piú recondita del tempio, abituale nel precedente periodo di Uruk e anche prima (cfr. p. 44). Il mattone di fango continua a essere il materiale di costruzione prevalente, talvolta con facciate in mattoni cotti al forno e scalini, soglie e volte in pietra. Alle superfici di pareti e colonne si applicavano elaborate decorazioni, realizzate in materiali come pietre dure e madreperla, e i templi erano dotati di sculture architettoniche in rame fuso e martellato, come anche di **fregi** con narrazioni figurative in pietra bianca e nera a contrasto.

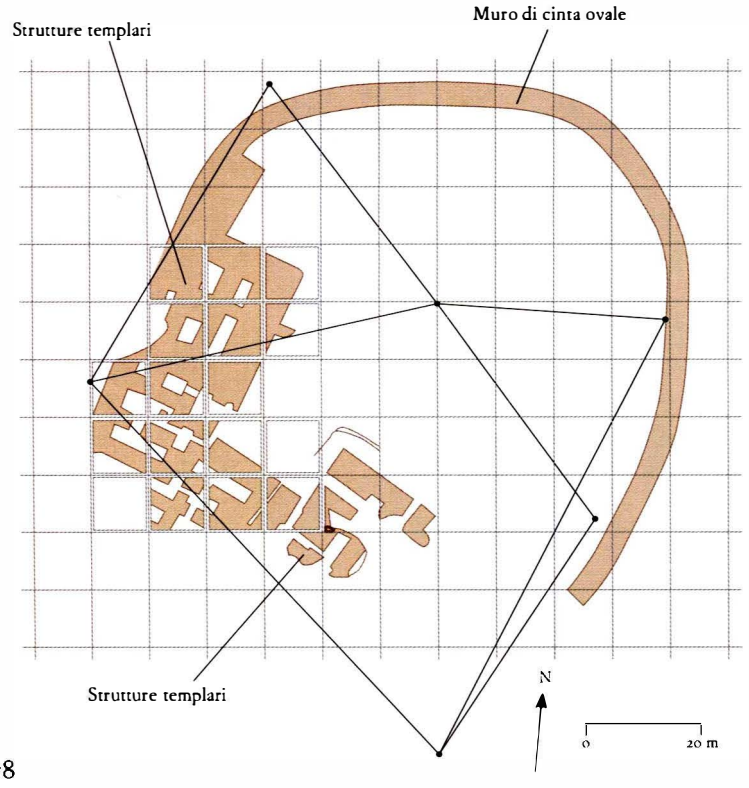
Al tempo stesso fa la sua comparsa anche un nuovo tipo di pianta, a indicare un cambiamento rispetto alle epoche e strati archeologici precedenti: il santuario ovale. Templi ovali furono eretti a Khafaje (l'antica Tutub) nella provincia irachena di Diyala; a Tell Ubaid, vicino a Ur; e a Tell al-Hiba, l'antica Lagash [**3.16**]. I templi ovali sono cosí chiamati per via del monumentale muro ovale che ne cingeva il recinto sacro, il quale consiste di diversi altari ed edifici in onore degli dèi; ma in queste strutture, oltre a luoghi per il culto e la conservazione delle divinità, trovavano posto anche uffici amministrativi e botteghe artigiane. A Khafaje il muro esterno era spesso 2,5 metri, quello interno 4,5 metri e l'ovale, al massimo della lunghezza, si estendeva per circa 100 metri.

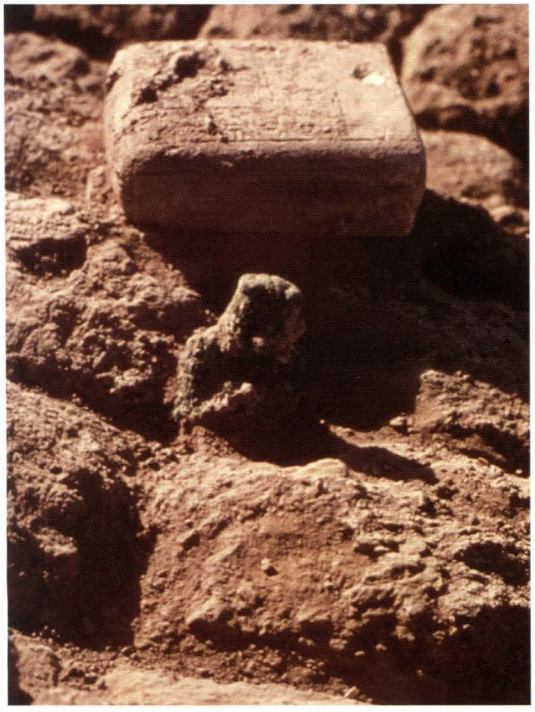
L'Ibgal era un tempio ovale sito a Lagash e dedicato alla dea Inanna. Eretto in principio da Ur-Nanshe (2600 a.e.v. circa), fu ricostruito sotto il regno del figlio di suo figlio, Enannatum I; e sebbene la sovrastruttura sia andata perduta, le fondamenta restano e ci danno un'idea chiara di com'era disposto e come fu costruito. Durante la ricostruzione, le pareti inferiori di mattoni piano-convessi della prima edificazione furono incorporate nelle fondazioni del nuovo edificio, mentre pavimenti e pareti furono asportati, per poi ricoprire tutta l'area di terra nuova. Su questo strato si costruí una nuova piattaforma fondamentale, che recava una serie di nicchie sepolte al proprio interno: ciascuna nicchia ospitava una statuetta di rame e una tavoletta di pietra incisa posta dietro il capo della statuetta stessa [**3.17 a, b**]. Le iscrizioni certificavano che quello era l'Ibgal di Inanna, a lei dedicato da Enannatum, e che la statuina di rame era il nume personale di Enannatum, Shulutula, il quale avrebbe eternamente pregato nell'Ibgal per il bene di Enannatum.

Da Lagash apprendiamo moltissimo sulle tecniche di costruzione del Proto-dinastico. Le mura di molti edifici erano speronate, e le porte erano sormontate da architravi di legno o da archi **a tutto sesto** di mattoni; benché detti anche «romani», questi archi erano già in uso presso i Sumeri. Nella costruzione di pareti, i mattoni piano-convessi erano posati di taglio e appoggiati in diagonale uno contro l'altro in direzione alternata, in modo da creare un motivo a spina di pesce sulla faccia della parete. Per i tetti si usavano invece tronchi di palma e steli di canna impastati con l'argilla.

Il tempio, detto in sumerico «casa di dio», comprendeva molti ambienti e dotazioni come quelli che all'epoca si sarebbero trovati in una vasta dimora o in un palazzo, per esempio cucine per la preparazione di cibi, impianti per la fabbricazione della birra e laboratori artigiani di vario tipo, dove si confezionava tutto il necessario alla manutenzione della statua di culto e alla casa del-

3.16.
L'Ibgal di Inanna a Lagash fu fatto erigere da Ur-Nanshe e ricostruire da suo nipote Enannatum nel 2450 a.e.v. circa. Si nota chiaramente la pianta ovale, mentre la griglia e le linee triangolari sono strumenti di lavoro archeologico.



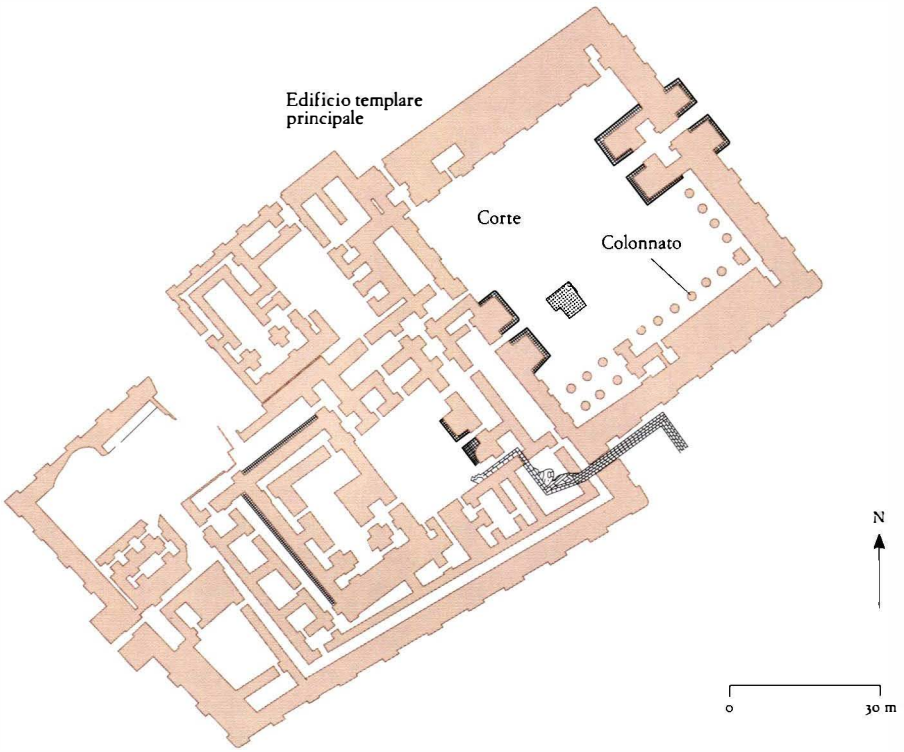


3.17. a, b
Offerta di fondazione raffigurante Shulutula, nume tutelare di Enannatum I; *in situ* con relativa tavoletta incisa a Tell al-Hiba, Iraq, 2450 a.e.v. circa. Statuetta: rame arsenicato, h 25,4 cm.

la divinità. Il principale *naos*, o cella, vale a dire il luogo piú sacro al dio, era una stanza rettangolare con l'entrata posta su una delle pareti lunghe, cosicché l'ingresso a questo, il piú sacro fra tutti gli ambienti, richiedesse una svolta di novanta gradi per poter accostare la divinità: non era consentito entrare e fronteggiarla direttamente. Dentro questa stanza, lungo i muri, erano inserite tavole e panche su cui posare le statuette dei veneranti, in modo che la persona rappresentata in effigie fosse sempre davanti al dio: poiché lo spirito e l'identità sostanziale del fedele erano personificati e incarnati nell'immagine, la statuetta permetteva una comunicazione costante con la divina presenza della statua di culto entro i sacri confini del *naos*. Risulta dunque chiaro come le pratiche religiose sumere fossero inestricabilmente legate alla rappresentazione.

Gli arredi templari realizzati in mattoni e gli altari, le tavole e le panche del sancta sanctorum venivano continuamente imbiancati, per un abituale rito di purificazione: dopo qualche tempo, gli strati di gesso e vernice bianca si facevano tanto spessi da impedire i movimenti. Ma com'è ovvio, l'accesso agli ambienti piú sacri del tempio era limitato: gli spazi che conducevano al *naos* non permettevano il passaggio, né l'entrata o l'uscita, a folti gruppi di persone. L'abitudine alla manutenzione riguardava anche le statue dei veneranti poste dentro il santuario: molti dei reperti venuti alla luce mostrano segni di rotture e riparazioni avvenute in antichità, mentre gli oggetti erano in uso, posati sugli arredi templari dinanzi alla divinità. Quando a un certo punto le statuette andavano rimosse, venivano seppellite nel terreno sacro del tempio, o dentro le tavole per le offerte, oppure venivano usate come materiale di costruzione per le opere del tempio stesso. Quest'ultima prassi può sembrare irriverente, ma al contrario permetteva una continuità all'interno degli ambienti sacri, malgrado le statue diventassero invisibili all'occhio umano.

Gli scavi di Umm al Agarib, nella Mesopotamia del sud, hanno portato alla luce un gran numero di edifici pubblici di grandi dimensioni, tra i quali un vasto tempio rea lizzato in mattoni piano-convessi, a cui gli archeologi hanno dato il nome di Tempio Bianco [**3.18**]. Sui lati est e sud, diciassette enormi colonne [**3.19**] fatte di mattoni e intonacate in gesso bianco creavano un portico

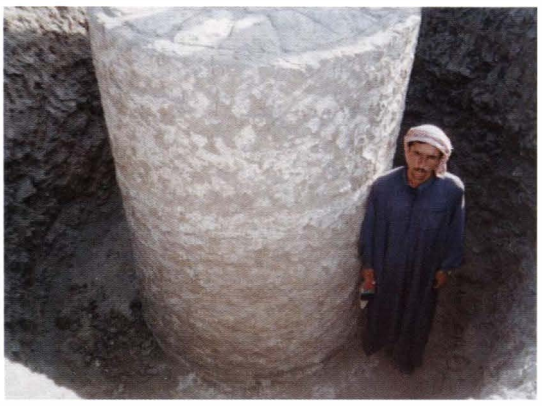


3.18.
Il Tempio Bianco di Umm al Agarib (2400 a.e.v. circa) è uno degli edifici piú notevoli del Proto-dinastico. La monumentale corte d'ingresso, le massicce mura dallo spessore di quasi 3 metri e le enormi colonne erano tutte intonacate in gesso bianco. Umm al Agarib può essere identificata come l'antica Umma.

ombreggiato: ciascuna aveva un diametro di 1,6 metri e la piú elevata conserva un'**altezza residua** di 2,25 metri; alcune erano modellate a somiglianza di tronchi di palma. Nello stesso sito si è rinvenuto anche un vasto palazzo con colonne di mattoni; un'iscrizione di fondazione ritrovata nella zona del tempio ricorda la battaglia tra Lagash e Umma sotto il regno di Entemena, fornendoci cosí una datazione intorno al 2400 a.e.v.

Stabilire che un edificio di grandi dimensioni sia un palazzo non è facile, ma a Kish si è dato il nome di «Palazzo A» a due fabbricati racchiusi da un massiccio muro speronato. A Nagar (la moderna Tell Brak in Siria) si è invece riconosciuta come edificio amministrativo una vasta costruzione dalle mura ricurve; e nella città di Lagash si è scoperto un altro grande fabbricato amministrativo in cui diversi testi menzionano i nomi dei piú importanti re della dinastia cittadina (si veda il capitolo IV, fig. **4.23**, p. 107).

Secondo la leggenda, la dea **Ninhursag** era nota anche con il nome di Ninmah. Quando



3.19.
Vedute dello scavo (2001-2) del Tempio Bianco di Umm al Agarib, Iraq, 2400 a.e.v. circa.

3.20.
Il bassorilievo di Imdugud, da Tell Ubaid, Iraq, Proto-dinastico III, 2500 a.e.v. circa. Lega di rame su bitume, con frammenti di piombo, m 1,7 × 2,6.

suo figlio Ningirsu (conosciuto anche come Ninurta nella letteratura accadica) sconfisse il demone Asag e il suo esercito di alleati di pietra, li trasformò in monti e diede alla madre un nuovo nome: «signora della montagna». Il suo rapporto con il figlio, dio della tempesta e dei guerrieri, spiegherebbe cosí la presenza dell'iconografia di questo dio presso il suo tempio.

Secondo una tavoletta di fondazione in pietra lí rinvenuta, anche A'anepada re di Ur fu committente di un tempio costruito a Tell Ubaid per la dea Ninhursag, signora della montagna, conosciuta anche come la madre degli dèi. Questo tempio era molto riccamente decorato, con colonne rivestite da un motivo a mosaico e grandi sculture architettoniche a adornare le parti superiori. Da quel tempio, un pannello scolpito in rame e pietra calcarea rappresenta una scena di mungitura e altre attività agricole, forse associate con il ruolo di Ninhursag dea della terra fertile. I corpi dei bovini sul fregio sono scolpiti in bassorilievo, mentre le teste sono state fuse a parte in rame e poi applicate successivamente. Il fregio in rilievo, che in origine era forse posto nella parte alta del muro esterno, è stato ritrovato sepolto vicino al tempio.

Un pannello araldico raffigurante un rapace dalla testa leonina fiancheggiato da cervi [3.20] è stato rinvenuto presso il medesimo tempio, dove fu certamente usato per decorare l'architrave dell'ingresso principale, forse sorretto da colonne a mosaico. La composizione è realizzata su un'ampia lastra in lega di rame martellata e fusa, e rappresenta l'uccello Imdugud sacro a Ningirsu, dio della tempesta, con due cervi. Le teste di tutti e tre gli animali sono state fuse a parte in rame e poi applicate sulla lastra, ma la testa di leone e i palchi dei cervi sporgono dai confini della cornice, cosí da irrompere nello spazio dell'osservatore: quando il pannello era al suo posto, sulla **trabeazione** del tempio, e veniva visto dal basso, Imdugud dava certamente l'impressione di guardare dall'alto tutti coloro che entravano nel santuario.

Rituali architettonici.

Nel corso del Proto-dinastico la costruzione di templi era decretata da un comando divino e posta tra gli atti piú importanti di qualunque sovrano mesopotamico; testi piú tardi indicano con grande chiarezza che il processo di costruzione prevedeva rituali assai complicati. La **pianta** e la collocazione del nuovo edificio venivano rivelate dagli dèi tramite **divinazione** o sogni che avevano un valore di presagio, e in seguito le fondazioni venivano poste e ritualmente assicurate in loco per mezzo di chiodi, coni o pioli di sagoma antropomorfa, noti come **offerte di fondazione** [3.21 a]. Queste offerte erano spesso fuse a rappresentare l'immagine del sovra-

no o del suo nume personale, e poi a forma di piolo dalla cintola in giú; dopo di che, la statuetta veniva posta nelle fondamenta del tempio insieme a una tavoletta recante un'iscrizione [**3.21 b**], a bloccare letteralmente le fondamenta al loro posto, talvolta attraverso il centro della tavoletta di pietra. Nelle città di Lagash, Girsu, Uruk e Adab si sono ritrovate molte offerte di fondazione: un genere d'immagine molto specifico, e creato appositamente nella Mesopotamia del sud per l'edilizia monumentale.

Il bassorilievo in pietra calcarea di Ur-Nanshe di Lagash, rinvenuto a Girsu [**3.22**], commemora appunto un rituale architettonico collegato all'erezione di un tempio, e contiene due registri di figure, separati da una linea che rappresenta il terreno sulla parte destra della tavola. In alto a sinistra sta ritto Ur-Nanshe, signore di Lagash: sbarbato e abbigliato con un vello d'animale, il sovrano regge sul capo una cesta colma di terra da cui viene preso il fango per confezionare e poi posare il mattone primigenio per il tempio di Ningirsu a Girsu. In piedi di fronte al principe sono in fila i suoi figli, ciascuno indicato per nome: la prima è una ragazza di nome Abda, mentre il secondo è Akurgal – che piú tardi sarà il successore di Ur-Nanshe sul trono di Lagash – seguito da altri tre maschi. Nella parte bassa del rilievo vediamo nuovamente il sovrano, che però stavolta è seduto e leva una coppa a festeggiare il completamento dell'edificio; le figure in piedi accanto a lui sono etichettate come Sagantuk il coppiere, dietro il trono, e Balul il capo-incantatore di serpenti, di fronte, seguito da altri tre figli di Ur-Nanshe. Abbiamo davanti due diversi momenti nel tempo: sopra, quello precedente la posa del primo mattone, e sotto, il compimento dell'impresa, festeggiato e insieme registrato sulla tavola sia per iscritto sia per immagini.

L'iscrizione sul pannello di Ur-Nanshe identifica le figure rappresentate, elenca i templi commissionati dal principe e descrive il grande sforzo compiuto da Ur-Nanshe nella sua campagna di costruzioni: sul lato destro ci informa che il sovrano inviò navi fino a Dilmun, l'odierno Bahrain, a ritirare carichi di legname proveniente da paesi stranieri e portarli a Lagash. L'iscrizione non è nettamente ordinata e riquadrata al suo posto ma piuttosto disseminata per tutto il bassorilievo, inframmezzata alle altre figure e anche incisa sui loro corpi; il bassorilievo è dunque ugualmente composto di parole e immagini, è un testo e una narrazione visiva, tavoletta e monumento insieme, cosí da infrangere i confini di ciò che in un genere artistico diamo per scontato. È interessante anche il modo in cui il testo è legato alle immagini; i figli e i cortigiani di Ur-Nanshe sono etichettati in maniera personalizzata e inequivocabile mentre il sovrano no, e al contrario è circondato dalla descrizione letteraria dei suoi atti, sopra e sotto. Ciascuno dei segmenti lunghi di testo ne avvolge il corpo e inizia con le parole «Ur-Nanshe, principe di Lagash» seguite dal racconto dell'impresa. L'etichetta del sovrano si estende perciò dall'immagine e si riversa negli spazi di sfondo del bassorilievo, fino a coprire ogni superficie dove non sia già presente un'immagine, e a dar vita a un tipo di opera – che gli storici dell'arte definiscono «dialettica testo/immagine» – in cui parola e immagine costruiscono insieme il significato dell'opera stessa.

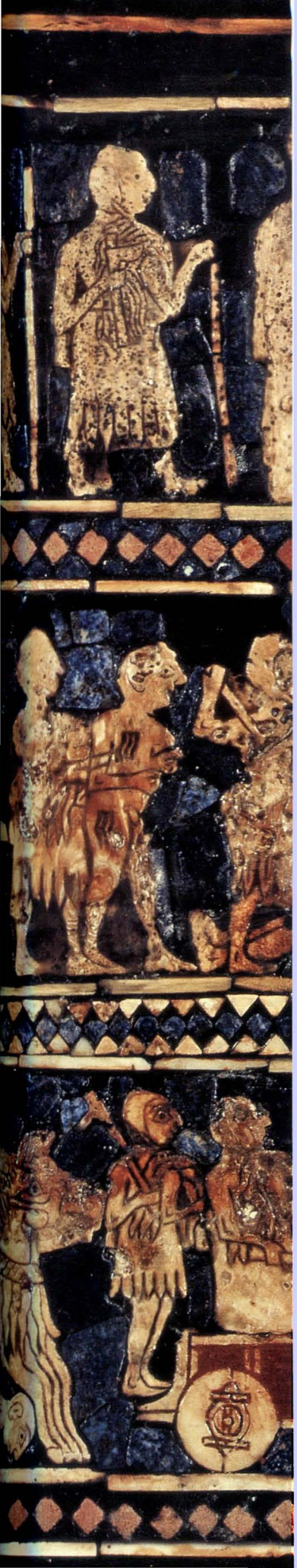
3.21. a, b
Chiodo e tavoletta di fondazione di Entemena, da Girsu, Iraq, Proto-dinastico IIIb, 2400-2250 a.e.v. circa. Chiodo: lega di rame, h 35 cm; tavoletta: alabastro, con iscrizione cuneiforme in sumerico.

Negli ambiti di scultura e architettura, nelle città del Proto-dinastico si verificarono grandi cambiamenti. Vi fu uno straordinario incremento nel numero di immagini votive di uomini e donne, le rappresentazioni di sé che venivano poste in preghiera perpetua dinnanzi agli dèi; e tali statuette erano connesse alla propria collocazione sacra, entro i confini del tempio, al punto tale che terminato l'uso previsto vi venivano sepolte, a rimarcare il forte legame tra la loro funzione e il loro contesto architettonico all'interno della città. Al tempo stesso, con la costruzione di edifici sempre piú monumentali come dimore per le divinità, sorsero nuove tecniche e

rituali architettonici; tra i Sumeri, alcuni di questi rituali prevedevano l'inumazione di immagini nel terreno consacrato, là poste per rimanervi in eterno. Nel capitolo IV andremo a considerare le espressioni dell'arte proto-dinastica collegate alla morte e all'aldilà, l'invenzione del primo monumento storico pubblico, e la manifattura e l'uso di sigilli cilindrici.

3.22.
Bassorilievo di Ur-Nanshe di Lagash, da Girsu, Iraq, Proto-dinastico IIIa, 2600 a.e.v. circa. Pietra calcarea, h 47 cm.

Questo tipo di tavoletta squadrata con foro centrale era fissato al muro del tempio per mezzo di un piolo in creta o pietra inserito nella perforazione; le teste dei chiodi potevano essere semisferiche oppure scolpite a forma di testa d'animale, e i bassorilievi sulle tavolette quadrate o rettangolari rappresentavano spesso scene di banchetti oppure di offerte recate agli dèi.



Capitolo quarto

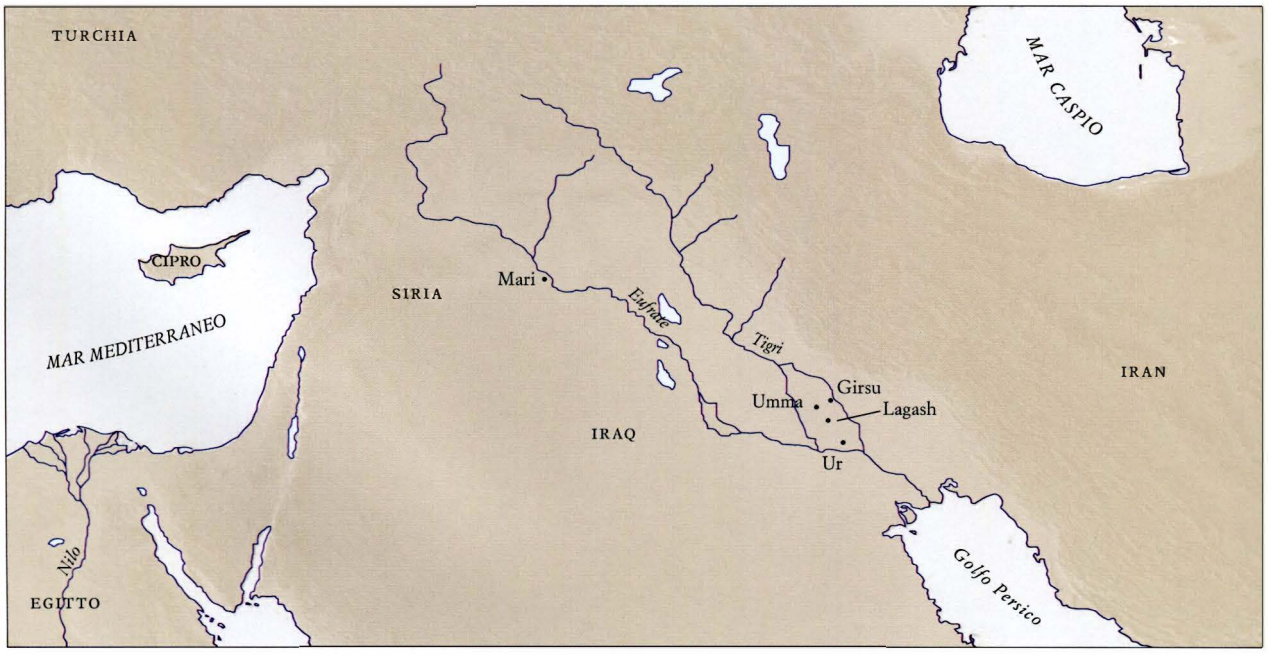
La Sumer proto-dinastica: arte per l'eternità

p. 87 L'arte di morire: il Cimitero reale di Ur
89 Tombe reali e aldilà
94 Le statue del montone nel cespuglio
95 Lo stendardo reale di Ur
97 Musica per morire
99 • LA MORTE E L'ALDILÀ
99 Il tesoro di Mari
102 L'invenzione del monumento pubblico
105 Sigilli e sigillature
105 Stile e iconografia
106 • INTAGLIO E USO DEI SIGILLI

Particolare dello stendardo reale di Ur, dalla tomba 779, Ur, Iraq, Proto-dinastico IIIa, 2550-2400 a.e.v. Pietra calcarea rossa e lapislazzuli (cfr. **4.11 b**).

LA SUMER PROTO-DINASTICA, 2900-2334 A.E.V.

Periodi	Gemdet Nasr, 3150-2900 a.e.v. Proto-dinastico I, 2900-2750 a.e.v. Proto-dinastico II, 2750-2600 a.e.v. Proto-dinastico IIIa, 2600-2400 a.e.v.; Proto-dinastico IIIb, 2400-2334 a.e.v.
Regnanti	Regina Puabi e re Meskalamdug
Centri principali	Ur, Mari, Lagash, Girsu, Umma
Fatti ed eventi notevoli	Testimonianze di sacrifici umani a Ur
Opere d'arte importanti	Stele di Ushumgal Stendardo reale di Ur Grande lira dalla fossa del re Meskalamdug, tra i primissimi esemplari di strumento a corda rinvenuti al mondo Tesoro di Mari Stele di Eannatum di Lagash, il piú antico monumento storico pubblico conosciuto al mondo
Novità tecniche o stilistiche in campo artistico	Sviluppo delle tecniche di gioielleria e oreficeria Ampliamento dell'uso dei sigilli cilindrici; i sigilli diventano oggetti personali; primo uso della dizione «scultore di sigilli» in lingua sumerica Il lapislazzuli diventa la pietra preferita per la realizzazione di sigilli, 2600-2334 a.e.v.



Nel Proto-dinastico, le città-stato sono ormai dei centri urbani molto animati, in cui l'architettura religiosa e civile si fa via via piú articolata e dà vita a rituali costruttivi sempre piú complessi e a progetti grandiosi, come abbiamo visto nel capitolo III; i templi sono pieni di statue che rappresentano persone, figure di fedeli che fanno la loro comparsa in numero sbalorditivo e sono tra le piú antiche immagini raffiguranti comuni cittadini. In questo capitolo andiamo invece a occuparci delle opere d'arte, dei monili e di altri oggetti preziosi realizzati per le magnifiche tombe del Cimitero reale di Ur a metà del III millennio a.e.v. Si dovrà osservare in specie l'eccellenza artigianale e tecnologica che queste opere denotano: parliamo di tecniche di oreficeria e gioielleria ancora in uso secoli e secoli piú tardi, nella tradizione artistica europea e islamica. Le opere rinvenute nel Cimitero reale svelano altresí molto chiaramente i legami tra le varie città-stato della Mesopotamia, compresa la città di Mari (oggi in Siria), in cui questi sviluppi artistici si verificarono contemporaneamente alle città del sud. Dopo di che, rivolgeremo lo sguardo a un'altra innovazione mesopotamica nella storia dell'arte e dell'architettura: il monumento storico pubblico.

L'arte di morire: il Cimitero reale di Ur.

Non sapremmo cosí tanto, sull'arte del Proto-dinastico, se non fosse stato per l'incredibile scoperta fatta negli anni Venti del XX secolo dall'archeologo britannico **Leonard Woolley** presso l'antica città di Ur nell'Iraq meridionale [**4.1**, p. 88]. Qui Woolley e la sua équipe portarono alla luce oltre mille sepolture risalenti al Proto-dinastico IIIa (2600-2450 a.e.v.), tra cui un certo numero di sontuose tombe dei regnanti di Ur, colme di tesori: doni in oro e argento, monili squisiti e persino un vasto sacrificio umano di servitori e cortigiani che erano andati a morire insieme ai titolari delle varie sepolture. Alcuni tra gli individui sepolti nelle tombe piú sfarzose erano membri della famiglia reale inumati insieme a un gran numero di componenti del seguito, tra cui musici e cantori, aurighi e soldati; c'è una tomba in cui, insieme al cadavere principale, trovarono sepoltura settantaquattro servitori. Queste persone furono spesso ritrovate con accanto piccoli calici o coppe, come se avessero bevuto immediatamente prima di morire, il che ha condotto all'ipotesi archeologica che avessero volontariamente assunto un veleno.

L'assoluta magnificenza dei fini e preziosi oggetti presenti nelle tombe – per esempio, strumenti musicali realizzati in pietre preziose, legno, conchiglia e madreperla – oltre all'abbigliamento e ai monili assai elaborati che rivestivano le salme, insieme al macabro spettacolo di queste tombe affollatissime, contribuirono allo scalpore provocato da questa scoperta archeologica sulla stampa britannica e statunitense [**4.2**, p. 88]; e a dire il vero, tolta la scoperta della tomba intatta del faraone Tutankhamon fatta nel 1922, nessun altro scavo ha mai destato tanto interesse quanto il Cimitero reale di Ur. All'epoca Ur affascinava l'opinione pubblica europea e mediorientale ancor piú dell'antico Egitto, perché la città era nota come luogo natale del patriarca biblico Abramo. Alla scoperta delle tombe Woolley inviò subito un telegramma al museo dell'Università della Pennsylvania, con cui collaborava; ma volendo evitare che la sensazionale notizia fosse intercettata lungo il percorso, lo scrisse in latino [**4.3**, p. 89]. Il telegramma diceva: «Trovata tomba intatta, eretta in pietra

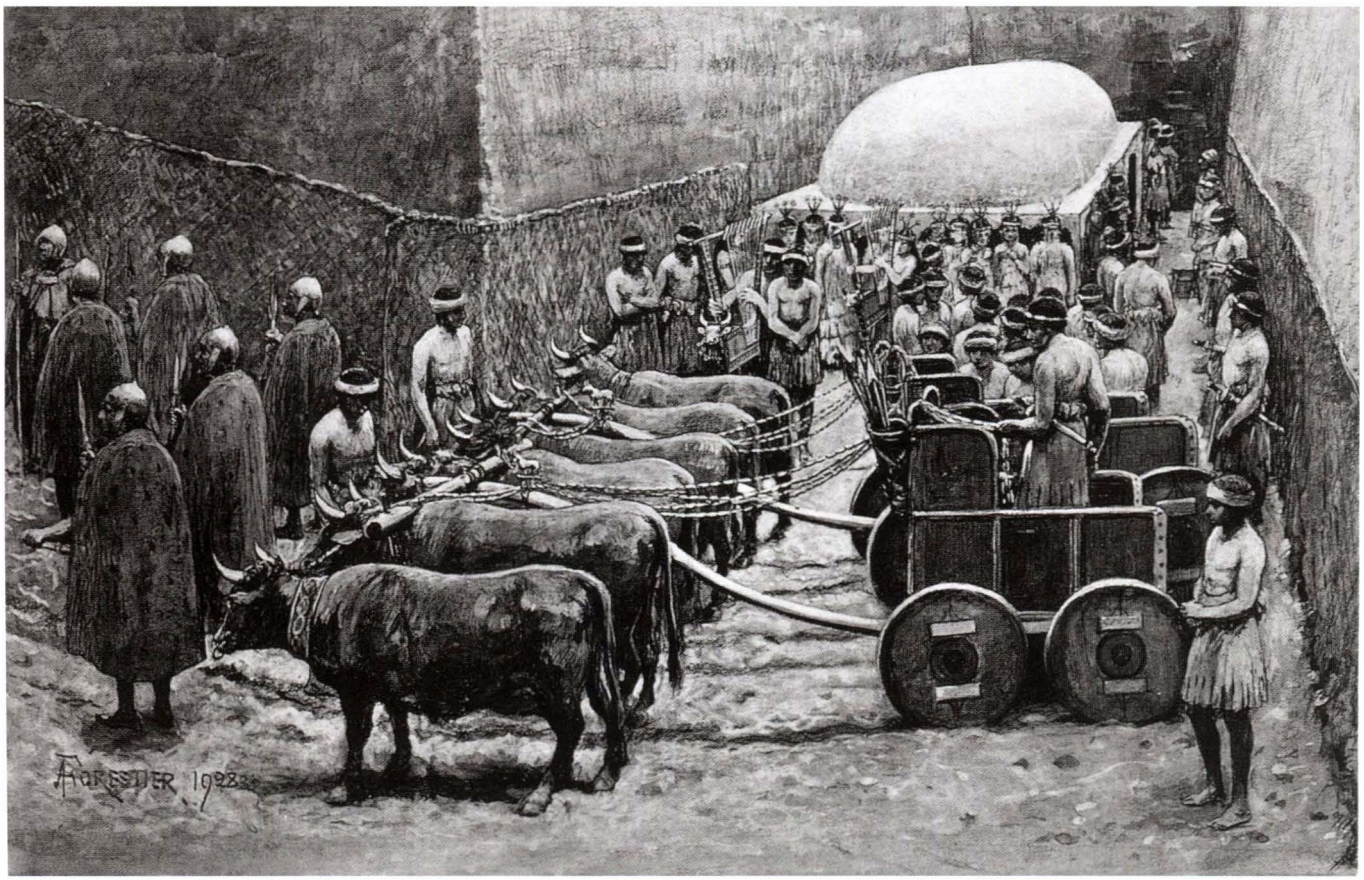
4.1.
Leonard Woolley e il caposquadra Hamoudi, fotografati nel 1930.

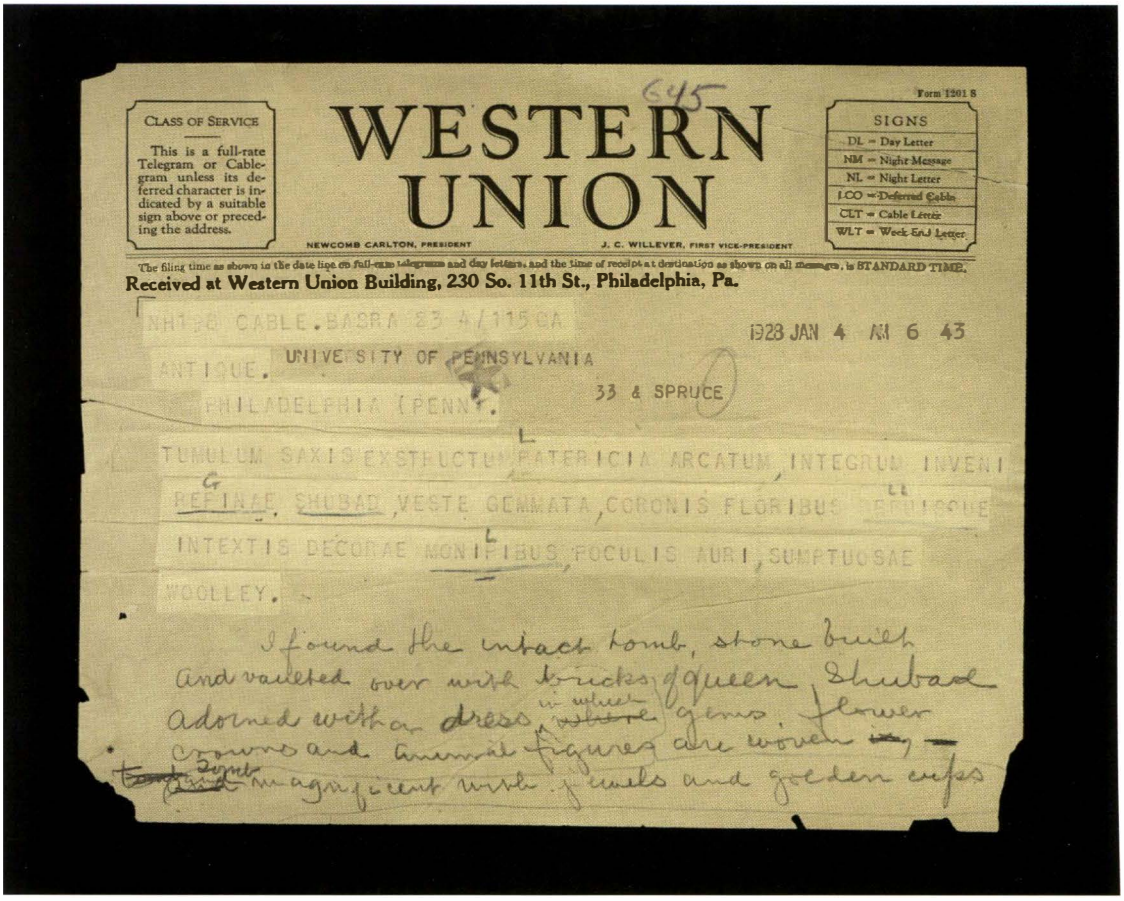
4.2.
(*in basso*)
Ricostruzione dipinta della tomba a fossa PG 789 presso Ur, Iraq, tratta dall'«Illustrated London News» del 23 giugno 1928.

e ricoperta in mattoni, della regina Shubad adorna di un abito intessuto di gemme, corone di fiori e figure di animali. Tomba ricolma di gioielli e coppe d'oro».

Benché vi siano esempi, in altri luoghi del mondo, di sovrani seppelliti con il loro seguito di guardie e cortigiani, nulla di simile al Cimitero reale di Ur è mai stato rinvenuto in altri siti o periodi della storia mesopotamica, sicché è possibile che si riferisca a un momento nel tempo in cui il sacrificio umano era chissà come divenuto accettabile presso i Sumeri, ed era considerato appropriato a una sepoltura regale. Per questo motivo gli studiosi dibattono ancora oggi sul significato e l'identità di questo cimitero, e sul motivo per cui si compirono qui sacrifici di uomini e merci tanto eccessivi. Questi elaborati spettacoli di morte erano forse allestiti per la famiglia reale di Ur? O erano riti in onore di Nanna, dio della luna e protettore di Ur, la cui ziggurat domina ancora oggi la città antica?

Dei riti mortuari sumeri in quest'epoca, e dell'offerta di doni funebri insieme al corpo del trapassato, sappiamo meno di quanto





CLASS OF SERVICE

This is a full-rate Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.

WESTERN UNION

Form 1201 S

SIGNS
DL = Day Letter
NM = Night Message
NL = Night Letter
LCO = Deferred Cable
CLT = Cable Letter
WLT = Week-End Letter

NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT — J. C. WILLEVER, FIRST VICE-PRESIDENT

The filing time as shown in the date line on full-rate telegrams and day letters, and the time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME.

Received at Western Union Building, 230 So. 11th St., Philadelphia, Pa.

NH126 CABLE.BASRA 33 4/115GA

1928 JAN 4 AM 6 43

ANTIQUE. UNIVERSITY OF PENNSYLVANIA

PHILADELPHIA (PENN). 33 & SPRUCE

TUMULUM SAXIS EXSTRUCTUM PATERICIA ARCATUM, INTEGRUM INVENI

REGINAE SHUBAD VESTE GEMMATA, CORONIS FLORIBUS

INTEXTIS DECORAE MONILIBUS, POCULIS AURI, SUMPTUOSAE

WOOLLEY.

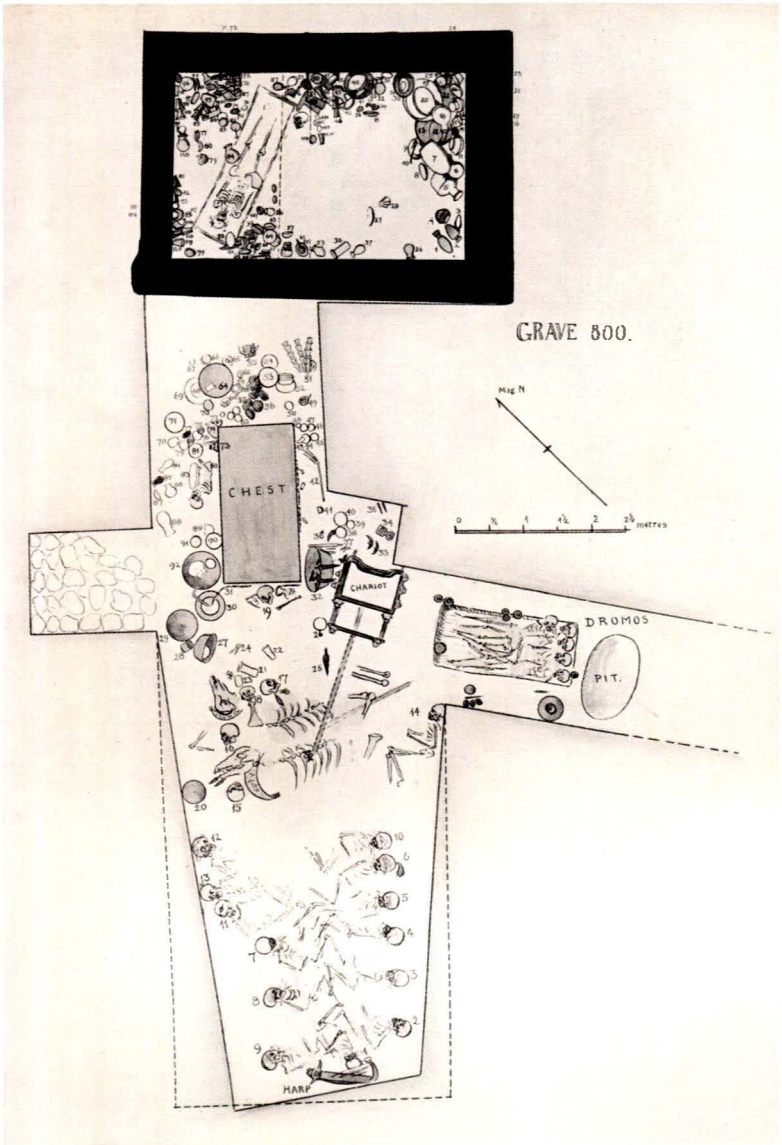
I found the intact tomb, stone built and vaulted over with bricks of queen Shubad adorned with a dress in which gems, flower crowns and animal figures are woven — magnificent with jewels and golden cups

4.3.
Il telegramma di Leonard Woolley da Ur all'Università della Pennsylvania, 4 gennaio 1928.

vorremmo (cfr. box a p. 99). Il cimitero scoperto da Woolley e dalla sua squadra a Ur era immenso e rimase in uso per tre secoli, ma non tutte le tombe erano regali, né fornite di sacrifici umani ed elaborati doni funebri. Gran parte delle centinaia di sepolture che vi si trovano, insieme a quelle dei ricchi, riguardano individui comuni, poveri compresi; solo sedici delle tombe scoperte da Woolley erano fatte in modo diverso, con intricate costruzioni in mattoni, pozzetti di entrata, soffitti a volta e ricche dotazioni di oggetti in oro, argento e gemme. E solo queste sedici, scavate nel volgere di circa un secolo – dal 2500 al 2400 a.e.v. circa –, erano colme di finissimi oggetti in materiali preziosi e contenevano numerosi servitori abbigliati con sfarzo e grandi quantità di monili. Di alcuni dei principali occupanti si è ritrovato il nome, inciso su alcuni doni funebri, il che ha permesso di identificare almeno parte delle salme come membri della famiglia reale di Ur che abbracciano circa quattro generazioni.

Tombe reali e aldilà.

Nella tomba 800 [**4.4**, p. 90] fu sepolta una donna con uno splendido copricapo d'oro, fatto di foglie martellate e lamine sottili come nastri, e completato da una corona di rosette d'oro [**4.5**, pp. 90-91]. La donna indossava anche orecchini e fermagli per capelli in oro, e le erano state posate sul corpo grandi quantità di pietre preziose. Alla donna è stata attribuita l'identità della regina **Puabi** (ai tempi di Woolley il nome era stato erroneamente letto «Shubad»), moglie del re **Meskalamdug** di Ur, per mezzo di un'iscrizione in lingua sumerica sopra un sigillo a cilindro che faceva parte della sua mise [**4.25**, p. 109]. All'ingresso del **dromos** – il corridoio che conduce alla camera mortuaria – della tomba della sovrana sono stati ritrovati cinque uomini con pugnali di rame, mentre all'altra estremità del corridoio giacevano cinque donne con vesti e copricapi ela-



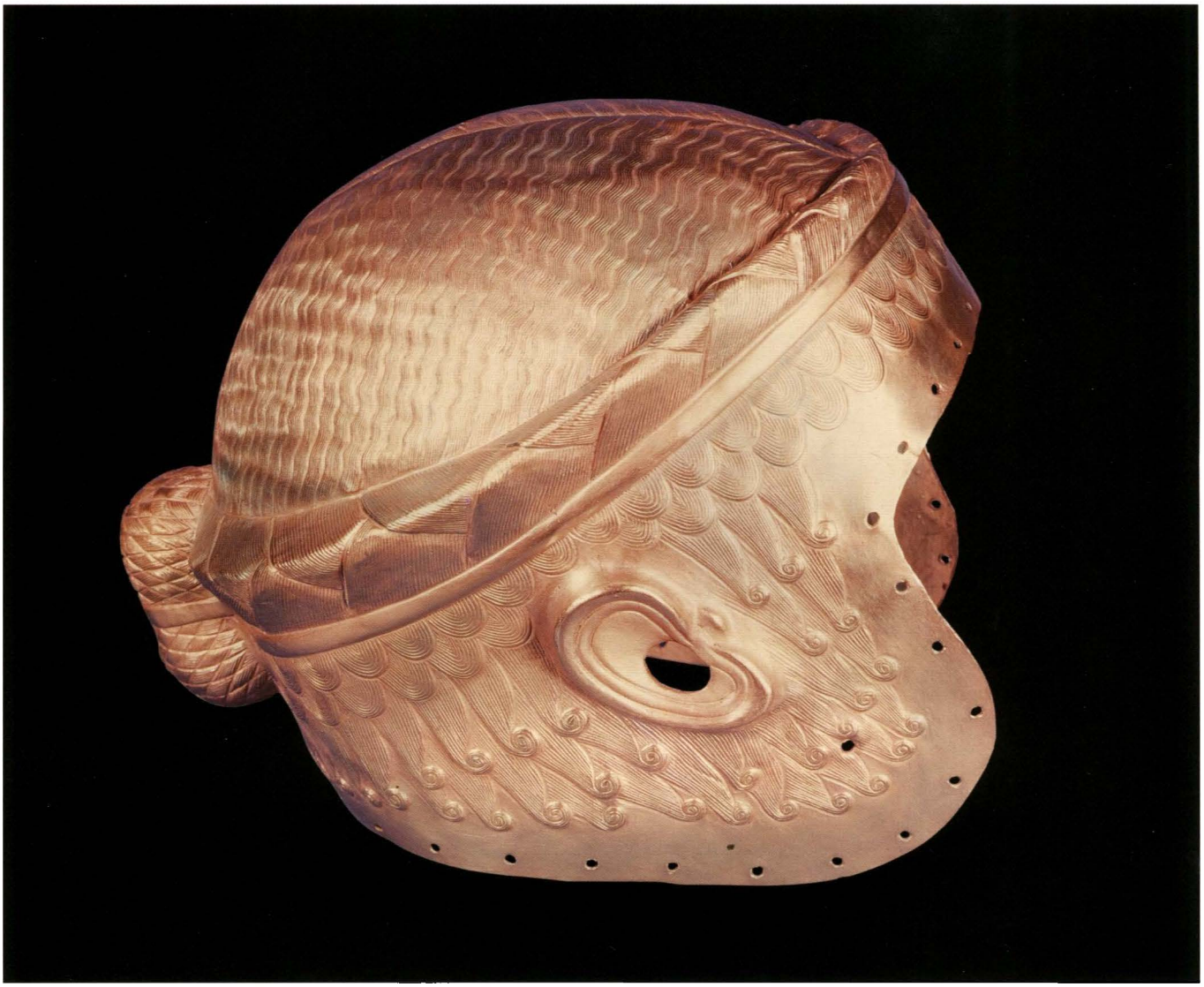
4·4·
Disegno di Leonard Woolley della tomba 800, sepoltura della regina Puabi, Ur, Iraq, Proto-dinastico IIIa. Cinque uomini armati facevano la guardia alla rampa che conduceva alla camera mortuaria, e la regina era accompagnata anche da due file di donne in abiti sontuosi e da due buoi condotti da quattro uomini.

borati; alcune reggevano strumenti musicali come l'arpa e la lira. La camera mortuaria rettangolare conteneva, oltre alla salma della regina, altri quattro cadaveri.

La tomba del re Meskalamdug di Ur era ricolma di insegne e indumenti regali in oro, argento ed elettro (una lega dei primi due metalli). Tra i vari oggetti un elmo [**4.6** e **4.7**, p. 92], lavorato in forma di complicata acconciatura di capelli lunghi intrecciati e raccolti a crocchia dietro il capo, e tenuto a posto da un nastro. L'elmo era fatto con lamine di elettro, martellate da sotto a sopra, poi scolpite e cesellate all'esterno a rappresentare riccioli e onde nella capigliatura e folte trecce avvolte intorno alla fronte; i fori sui bordi inferiori dell'elmo permettevano di fissarlo a un nastro di stoffa. Un elmo di questa foggia era certamente riservato alle occasioni cerimoniali, piú che all'uso pratico in battaglia, ed è possibile che sia stato specificamente realizzato a scopo funebre.

Nella tomba trovarono posto anche armi di fattura elaborata appartenenti a Meskalamdug [**4.8**, p. 93]. Tra queste, un pugnale con la lama d'oro massiccio e l'elsa in lapislazzuli, decorata con una **granulazione** d'oro a motivi triangolari. Il fodero che lo accompagna è ornato da una complicata **filigrana** d'oro, e da un'ulteriore granulazione. Le tecniche di lavorazione orafa riscontrate sugli oggetti del Cimitero reale di Ur, tra cui il **repoussé** e la filigrana, la granulazione, la martellatura e il cesello – tutte note da periodi piú tardi della lavorazione orafa, nel Medioevo e Rinascimento europeo e nell'oreficeria mediorientale di epoca islamica – si trovano qui per la prima volta.

4·5·
(*in basso e a pagina seguente*) Copricapo della regina Puabi, Ur, Iraq, Proto-dinastico IIIa, 2550-2400 a.e.v. circa. Oro, lapislazzuli e corniola.



4.6.
Elmo di Meskalamdug, Ur, Iraq, Proto-dinastico IIIa, 2550-2400 a.e.v. circa. Oro, h 23 cm.

4.7.
L'elmo di Meskalamdug *in situ*, fotografia di Leonard Woolley.

4.8.
Pugnale e fodero di Meskalamdug, Ur, Iraq, Proto-dinastico IIIa, 2550-2400 a.e.v. circa. Oro con impugnatura in lapislazzuli.

Le statue del montone nel cespuglio.

Le tombe di Ur non erano solo sbalorditive per il loro contenuto di gioielli di fattura complessa e alto contenuto tecnologico, ma anche per la presenza di alcuni tra i piú notevoli esemplari di arte rappresentativa del periodo proto-dinastico.

Di questi, i piú noti sono forse le statue di due montoni, ritti sulle zampe posteriori contro rami d'oro coronati da rosette [**4.9 a, b** e **4.10**]; le statue furono rinvenute in coppia dentro un'ampia tomba a Ur, ma sono oggi divise tra l'Università della Pennsylvania e il British Museum, i due enti che finanziarono gli scavi di Woolley sul sito. Un tempo queste due figure erano parte di un sostegno che reggeva qualcosa di soprastante, e sono realizzate con materiali diversi secondo l'approccio scultorio a tecnica mista che fu prevalente tra i popoli mesopotamici di tutte le epoche ma che qui, nelle sculture proto-dinastiche di Ur, è evidentissimo. In queste statue animali si trovano minerali preziosi ed esotici come il lapislazzuli e la pietra calcarea rossa, insieme a conchiglie bianche e lamine martellate d'argento e d'oro applicate su un telaio di legno bitumato. Nella miscela, metalli, pietre e conchiglie sono stati lavorati separatamente a rappresentare le varie parti anatomiche e il vello degli animali, sicché il colore dell'opera non risulta

dall'uso di pigmenti o vernici ma dall'assemblaggio degli elementi materici della statua stessa: il metallo brunito e la pietra lavorata e levigata creano le superfici brillanti di zampe d'oro, ventre d'argento, orecchie di rame, vello di conchiglie e lapislazzuli; inoltre le statue albergano in sé, nella materia costitutiva – pietra, metallo o conchiglia –, valori e poteri che secondo i Mesopotamici erano intrinseci ai materiali stessi, poteri magici conferiti dagli dèi al momento della creazione. Come materiali, essi formano e decorano l'opera, ma al tempo stesso danno vita all'immagine e la impregnano di magia.

Nel contesto della tomba, i montoni non sono semplici bestie decorative o animali domestici, ma sono al contrario chiaramente legati alla fertilità e alla riproduzione, sia per la loro natura animale sia per i particolari iconografici. Sul montone del British Museum si sono conservati la guaina peniena e i testicoli d'oro, a indicare chiaramente che si tratta di un maschio, mentre le rosette sui rami del cespuglio appartengono alla simbologia di Inanna, la dea dell'amore, e dunque l'elemento maschile del montone e quello femminile di Inanna si trovano qui letteralmente intrecciati. Ma chi poté osservare tali statue tanto squisite e abbaglianti? Questi tesori furono visti nel corso di una funzione di esequie, e se sí da chi, o si trattava di doni da portare in un altro mondo per alleviare la transizione mortale? Fino al momento del decesso, sembra che cortigiani e servitori sepolti insieme alle salme reali prendessero parte a una cerimonia che certamente avrà previsto un corteo rituale, musica e canti.

Lo stendardo reale di Ur.

Nella camera mortuaria di una tomba fu ritrovata in condizioni frammentarie, vicina alle spalle dell'uomo che la teneva al momento del trapasso, una cassetta di legno rettangolare, intarsiata con un mosaico figurativo realizzato in conchiglia, lapislazzuli e pietra calcarea rossa. Woolley classificò l'oggetto come uno stendardo che l'uomo reggeva per mezzo di un palo, ma oggi quest'individuazione è discussa. Sui lati lunghi di quest'oggetto intarsiato, a forma di cassetta e oggi restaurato, si trovano pannelli raffiguranti due scene, ciascuna suddivisa in tre registri. Da una parte [**4.11 a**, p. 96] vediamo la celebrazione di un banchetto: nella parte superiore sono raffigurate persone che bevono e musici che suonano strumenti a corda insieme all'immagine del Lugal, il re, all'estrema sinistra, riconoscibile per il complicato

4.9.
(*pagina precedente*)
a Il montone fa parte di una coppia, e insieme al compagno è stato rinvenuto nel Cimitero reale; questo è l'esemplare ospitato ora nel Museo archeologico e antropologico dell'Università della Pennsylvania. Ritto dinnanzi a un arbusto con rosette, è stato tuttavia spesso definito «Ariete nel cespuglio» a causa del riferimento biblico in Genesi 22, 13 che si ritiene vi si adatti.
b Il montone *in situ*, fotografato al momento dello scavo di Woolley.

4.10.
(*a sinistra*) Il montone nel cespuglio, dal Cimitero reale di Ur, Iraq, Proto-dinastico IIIa, 2500 a.e.v. Legno, argento, conchiglia, calcare rosso, lapislazzuli e oro, h 45,7 cm, conservato al British Museum.

gonnellino a nappe e la taglia leggermente piú grande. Sotto c'è una scena in tempo di pace, con un corteo di persone che portano animali da cortile alla cavezza, forse verso il palazzo.

Dall'altra parte [**4.11 b**] sono raffigurati soldati e aurighi che si muovono verso destra, con gli onagri al tiro dei cocchi, carichi di lance, che calpestano i corpi di nemici nudi e morti; nella banda centrale, soldati armati di lancia e rivestiti con mantelli ed elmi sospingono prigionieri di guerra, alcuni dei quali ritratti con tagli e ferite sul corpo. Tra soldati e nemici non c'è alcun'altra differenziazione: solo la nudità comunica la sconfitta e il completo soggiogamento di questi ultimi, che nel registro piú alto vengono portati innanzi al sovrano, il Lugal (re). Il Lugal, il cui titolo letteralmente vale «grande uomo», è rappresentato al centro del registro piú alto in scala leggermente maggiore rispetto alle altre figure: non è cosí grande da apparire incongruo rispetto ai suoi soldati, ma certo si distingue dagli altri, anche per lo scettro alla mano, la lunga veste e il mantello.

Considerati insieme, si ritiene che i due lati rappresentino la guerra e la pace, il re nel suo ruolo di capo militare e di benefattore del popolo. La tecnica a mosaico dello stendardo utilizza frammenti di lapislazzuli per lo sfondo scuro, conchiglie bianche per le figure di uomini e animali, e calcare rosso per i cocchi e altri particolari decorativi.

Musica per morire.

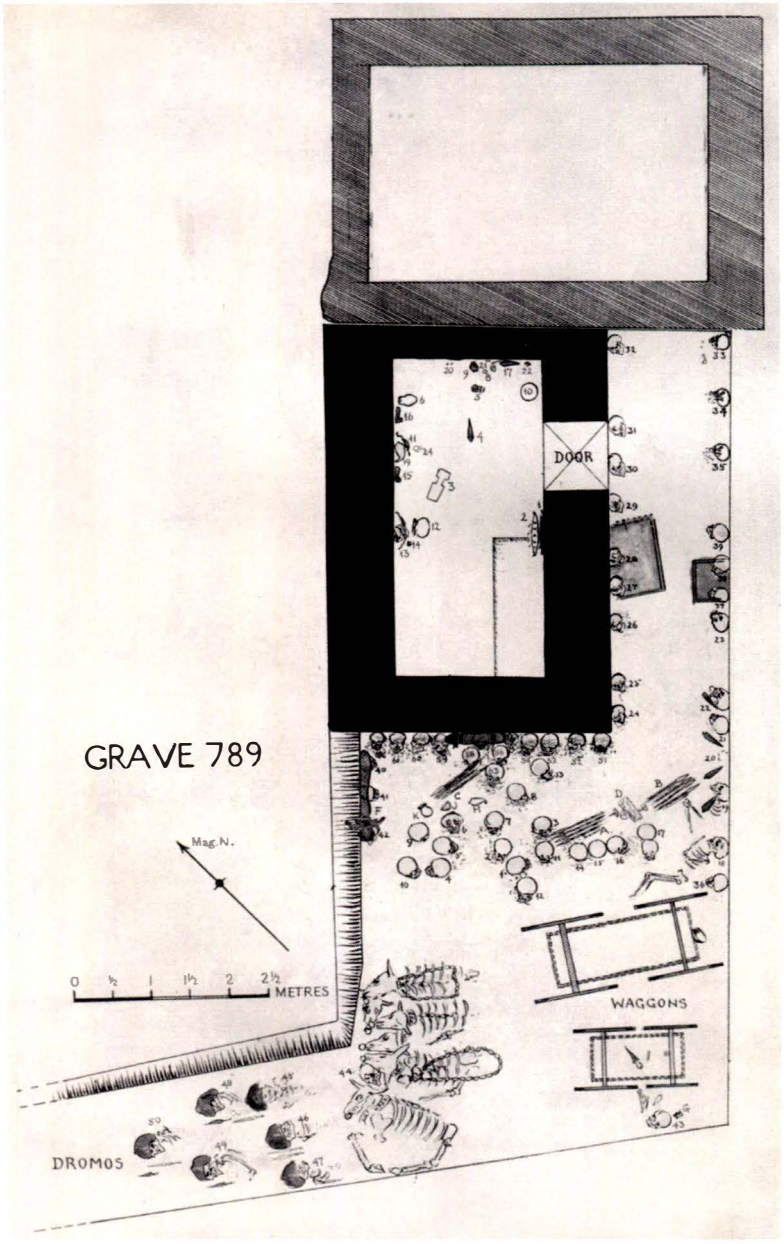
Tra i piú celebri oggetti rinvenuti a Ur, poiché si tratta di uno dei primissimi esemplari di strumento a corda mai ritrovati al mondo, c'è una splendida lira, alta quasi un metro e mezzo [**4.12**] e trovata vicino ai servitori nella tomba 789, battezzata da

4.11.
(*a sinistra*) **a** (*sopra*), **b** (*sotto*) Stendardo reale di Ur, tomba 779, Ur, Iraq, Proto-dinastico IIIa, 2550-2400 a.e.v. Lapislazzuli e calcare rosso, cm 20 × 47.

4.12.
(*a destra*) La grande lira, dalla camera mortuaria del re Meskalamdug, tomba 789, Ur, Iraq, Proto-dinastico IIIa, 2550-2400 a.e.v. circa. Argento dorato, lapislazzuli, bitume e legno, h 140 cm.

Woolley «Tomba del re» [4.13]. La lira, che oggi si trova a Filadelfia e non è l'unica rinvenuta nelle sepolture di Ur, insieme a molti altri strumenti musicali come arpe, flauti, tamburi, cembali e sistri, era uno strumento complesso e avanzato, con undici corde che producevano ciascuna un suono diverso; altre lire di Ur si trovano oggi al British Museum e a Baghdad. La grande lira giaceva accanto a tre cadaveri femminili che erano i piú elegantemente abbigliati e acconciati tra tutti i servitori presenti nella camera mortuaria. Si trattava delle musiciste e cantore che prendevano parte ai riti mortuari, e potrebbero aver intonato nenie funebri, un genere di canto che, ci dicono i testi sumeri, era già praticato all'epoca. Tuttavia non è chiaro se le musiciste siano venute meno e morte nel corso del rito, o se le lire siano state posate sopra i corpi in seguito alla morte delle donne nell'allestimento teatrale di un qualche evento: questa e molte altre domande riguardo al cimitero rimangono senza risposta.

4.13.
Disegno di Leonard Woolley della tomba 789, Ur, Iraq, 1934. Lo schizzo mostra la posizione degli scheletri nel dromos.



La cassa armonica (o corpo) della lira è sormontata da una testa di toro realizzata in materiali preziosi e inserita su un'anima di legno; sul fronte della cassa armonica vediamo quattro scene intarsiate in conchiglia e applicate sul legno con il bitume. In cima, un eroe nudo dalla lunga chioma tiene fermi due tori rampanti dalla testa umana; tutte e tre le facce sono rappresentate in maniera diretta, frontale, con lo sguardo all'osservatore, mentre il corpo dell'eroe è visto parzialmente di profilo; il terzetto sembra presiedere alle altre scene, sia sotto l'aspetto fisico sia spirituale. Nei tre registri sottostanti, invece, vediamo un mondo fantastico di animali dal comportamento umano. C'è un leone che porta una coppa da libagione e una iena, o uno sciacallo, dotato di pugnale alla vita cintata, di fronte a un altare coperto di parti di animali; poi c'è un asino, o un onagro, che suona un'arpa o una lira con la cassa armonica a forma di toro reclinato, identica allo strumento su cui le immagini sono raffigurate; e infine un uomo-scorpione e una capra che tengono recipienti per bere. La lira raffigura quindi sé stessa come parte del mondo fantastico del soprannaturale: di nuovo l'immagine, dunque, che sottolinea la propria funzione, e in questo caso di un tipo che può essere classificato come iper-icona, cioè come immagine autoconsapevole e autoreferenziale tipica dell'arte mesopotamica; un effetto visivo che implica la volontà degli artisti antichi di sottolineare il potere della rappresentazione. Questo raddoppio di immagine e oggetto ci dice che persino in quest'antica fase della storia mesopotamica gli artisti operavano accorte riflessioni sul potere della rappresentazione e sul suo funzionamento. Ma di nuovo si pone la questione del pubblico e dell'uso di questi bellissimi oggetti: com'è possibile che opere cosí attentamente concepite, che riassumono in sé una grandissima abilità artigiana e una rappresentazione non banale, fossero fatte per essere sepolte,

La morte e l'aldilà

Le straordinarie sepolture del Cimitero reale di Ur sono uniche fra le testimonianze archeologiche della Mesopotamia, e anche fra le tombe reali di quella civiltà si distinguono come le raccolte piú opulente e sfarzose di oggetti funerari. Per contrasto, gran parte dei comuni cittadini veniva sepolta in tombe assai semplici, con qualche oggetto votivo in ceramica, catenelle di perline o spille, e magari un sigillo cilindrico. Per tutta la loro storia i popoli della Mesopotamia interravano i propri defunti, in cimiteri o sotto i pavimenti delle case, e offrivano loro libagioni di cibo, vino e olio che versavano nel terreno attraverso condotte d'argilla in modo che le anime dei morti avessero di che sostentarsi. Contrariamente agli antichi Egizi, i popoli mesopotamici avevano una visione cupa dell'aldilà: la morte era un fatto definitivo, che conduceva alla «terra del non ritorno», come veniva chiamata dai Sumeri: un luogo sotterraneo dove i morti consumano polvere e terriccio in completa oscurità. L'aldilà è retto dalla divina coppia formata da **Ereshkigal**, regina dei morti, e da suo marito **Nergal**, assistiti da guardiani, scribi e messaggeri del mondo occulto. Sempre a differenza degli Egizi, i popoli della Mesopotamia non credevano a un giudizio esercitato sui singoli individui dopo la morte: Ereshkigal si limitava a chiamarli per nome, e a farlo iscrivere poi su una tavoletta dal suo scriba Geshtinana. La cosa importante era che ognuno si procurasse dei discendenti, che poi se ne sarebbero presi cura nell'aldilà.

senza essere mai viste? Venivano prima usate in vita e poi seppellite con i morti? O facevano parte di un genere che possiamo solo definire come arte del morire? In entrambi i casi, le materie e le immagini preziose e finemente lavorate di Ur devono indurci a ripensare e allargare il nostro concetto di osservazione in rapporto alle arti visive dell'antichità; benché gli storici dell'arte contemporanea non esitino a dare grande rilievo al ruolo dell'osservatore o visitatore, nell'antica Mesopotamia l'arte veniva spesso creata senza lo scopo di essere vista (si veda per esempio l'offerta di fondazione nel capitolo III, p. 82).

Il tesoro di Mari.

Un'altra importante scoperta, collegata al cimitero di Ur e alle persone ivi sepolte, venne fatta presso una città nel nord della Mesopotamia, Mari, nella Siria orientale. Là, sepolta sotto il cortile di un palazzo, fu ritrovata una grossa giara riempita di pregevoli sculture e altri oggetti; la giara era chiusa, a mo' di coperchio, da due ciotole, e dentro qualcuno vi aveva posto piú di cento diversi manufatti, tra cui gioielli d'oro, fusaiole e amuleti, **sigilli** intagliati e statuette. Fra le altre c'era una fusaiola in lapislazzuli di forma allungata, a otto facce, sulla quale è inciso il nome di Mesanepada re di Ur [**4.14**]: questo Mesanepada era figlio di Meskalamdug, la cui tomba era tra quelle ritrovate a Ur, e

4.14.
Fusaiola incisa con il nome di Mesanepada, da Mari, Siria, Protodinastico IIIb, 2400-2250 a.e.v. circa. Lapislazzuli, h 11,8 cm.

dunque il tesoro è collegato alla città di Ur nel sud e ai favolosi resti del Cimitero reale. La stipe di tesori può essere stata un dono del re di Ur al re di Mari, o forse il tesoro fu confezionato a Mari come dono da inviare a Ur; chiunque fosse il suo proprietario o destinatario inteso, uno sguardo ravvicinato ai processi di manifattura e allo stile e tecniche usati indica che la collezione era composta da oggetti di diversa origine, e non provenienti da un unico luogo.

Il tesoro di Mari è importante per la nostra conoscenza cronologica del mondo antico, perché collega la città di Mari nella Mesopotamia settentrionale con quella di Ur a meridione, e consente agli archeologi di attribuire al palazzo di Mari (sotto il quale fu rinvenuto il tesoro) la stessa datazione dei re sepolti nel Cimitero reale di Ur; ma è anche interessante preso nel suo complesso. Perché gli oggetti furono radunati e sepolti qui? Dov'erano stati realizzati? Erano intesi come collezione da usarsi per un'offerta consacrata, o furono conservati per via del valore di mercato o d'uso dei loro componenti materiali, da reimpiegarsi magari in altro modo? Si tratta di interrogativi ancora dibattuti fra gli studiosi della Mesopotamia.

Tra gli oggetti del tesoro sepolto di Mari c'è un'aquila dalla testa leonina in oro e lapislazzuli [**4.15**], che rappresenta il leggendario uccello Imdugud associato al dio Ningirsu. Il corpo è intagliato da un unico pezzo di pietra blu in forma di rapace dalle ali spiegate, con le piume indicate da linee cesellate, mentre la testa e la coda, in oro martellato su un nucleo di bitume, sono applicate al corpo di pietra con dei fili di rame. L'uccello può esser stato messo in mostra, o indossato come pendente, o anche fissato a un altro oggetto per mezzo dei fori nelle ali e nella coda.

Tra gli oggetti piú interessanti provenienti dalla stipe di Mari ci sono poi due statuette di nudi femminili, una fusa in lega di rame e l'altra intagliata in avorio. La statuetta di rame rappresenta una dea, identificata dalle piccole corna sul capo, una tipica insegna di divinità nell'arte mesopotamica [**4.16**]. I capelli sono placcati d'argento, e l'acconciatura è fermata da un nastro d'oro tutto intorno alla testa; gli occhi sono applicati in lapislazzuli. La figura è nuda, in posa frontale con le braccia alzate, e in origine reggeva certamente qualche oggetto: forse le armi della feroce dea Inanna (Ishtar in accadico). Il corpo è reso a geometrie nette che comunicano una poderosa idea di schiena dritta, e i fianchi e le cosce triangolari richiamano la linea retta delle spalle. Lo scultore ha sottolineato i particolari corporei legati alla femminilità: la vita stretta, l'ombelico evidente, i capezzoli che all'origine ospitavano certamente un'applicazione in pietra lucente e la linea incisa della vulva. Poiché Inanna è la dea dell'amore, della sessualità e della guerra, la nudità della figura rappresenta, insieme alle armi, tutte e tre le sue prerogative di potere.

Il piccolo nudo d'avorio che accompagnava la dea di rame è invece stilisticamente del tutto diverso [**4.17**]. Qui la figura della donna è modellata in maniera naturalistica, e scolpita a forme tondeggianti per ritrarne la femminilità. Grande attenzione è stata prestata ai piedini, con piccole dita incise con delicatezza. La figura tiene le mani giunte contro il corpo, sopra la vita: un gesto di preghiera, a indicare che quella rappresentata è una donna mortale e non una dea. Costei non porta una tiara a corna, bensí un'elaborata

4.15.
(*pagina precedente*)
Uccello Imdugud con testa leonina, pendente, rinvenuto a Mari, Siria, Protodinastico IIIb, 2400-2300 a.e.v. circa. Oro, lapislazzuli, bitume e lega di rame, h 12,8 cm.

4.16.
(*in basso a sinistra*)
Divinità nuda in piedi, rinvenuta a Mari, Siria, Protodinastico IIIb, 2400-2300 a.e.v. circa. Lega di rame, oro, argento, lapislazzuli, conchiglia e bitume, h 11,3 cm.

4.17.
(*in basso a destra*)
Nudo femminile in piedi, rinvenuto a Mari, Siria, Protodinastico IIIb, 2400-2300 a.e.v. circa. Avorio, conchiglia e pasta nera, h 8,4 cm.

acconciatura dipinta di nero, e occhi intarsiati; inoltre, indossa una collana dipinta, e se ne vede una piccola porzione del fermaglio sporgere sotto la nuca. Questa statuetta fu realizzata per essere vista da piú direzioni, giacché tutti i lati, il fronte e il retro sono lavorati con la medesima attenzione, e un piccolo basamento sotto i piedi indica che andava posata in verticale; si tratta dunque, con ogni probabilità, di un ex voto orante. Difficile stabilire se le due statuette siano state fatte a Mari oppure prese nel sud della Mesopotamia e portate lí; a un certo punto, però, furono radunate con gli altri oggetti e sepolte sotto il pavimento della corte del palazzo.

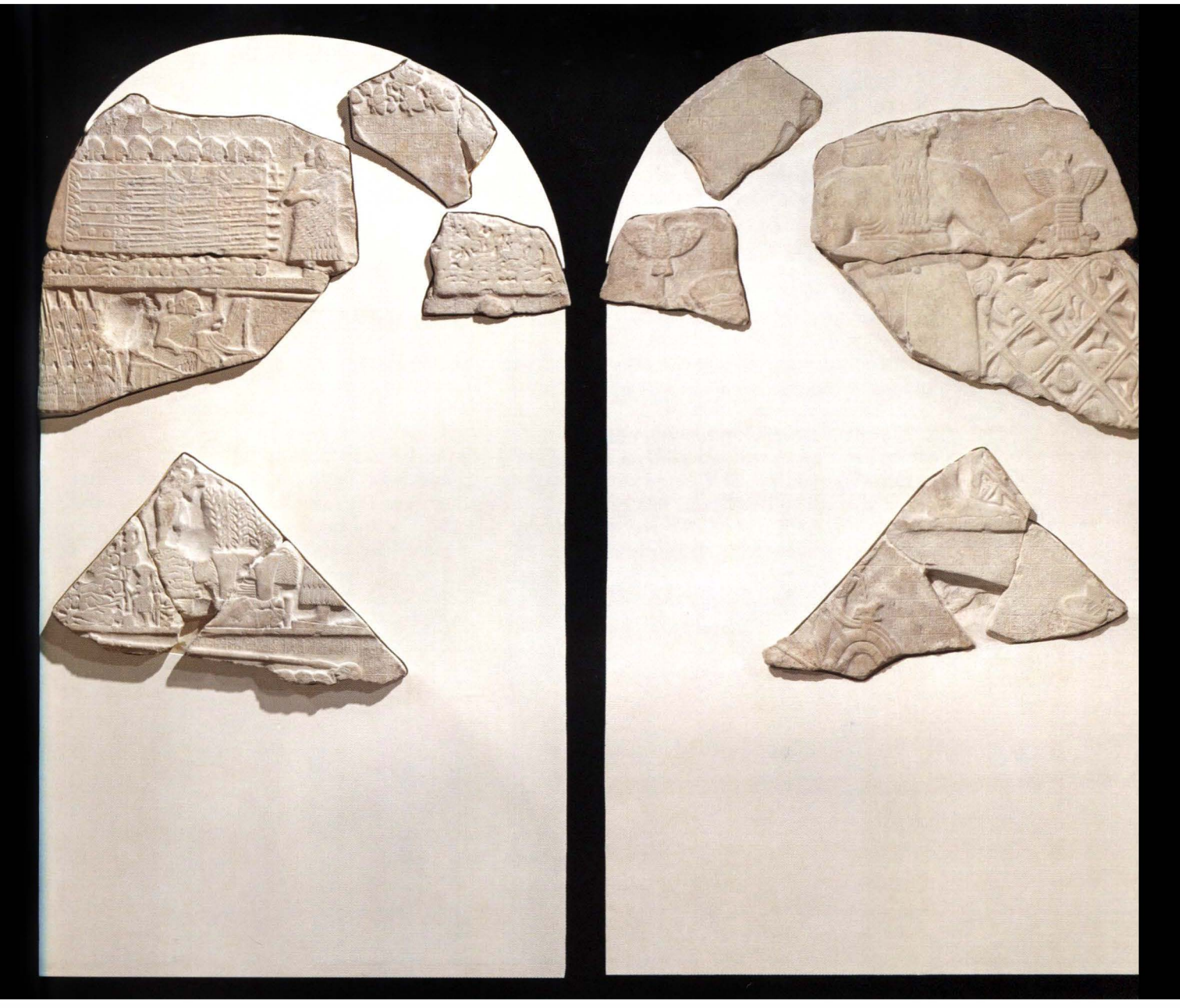
L'invenzione del monumento pubblico.

Tutti noi siamo abituati ai monumenti pubblici che sorgono nelle nostre città a commemorazione di fatti storici, ma è nell'antica Mesopotamia che il monumento pubblico di carattere storico fa la sua comparsa per la prima volta. Questi monumenti – detti ALAM in sumerico, ***naru*** in accadico e **stele** della vittoria nell'accademia moderna – sono, di norma, lastre autoreggenti di pietra, calcare, basalto o diorite, scolpite da tutti i lati e incise con testi in cui appaiono nomi di regnanti ed eventi storici insieme a immagini che ne rappresentano vari aspetti. L'archeologia utilizza tutti questi dati per ricostruire le sequenze storiche, le vicende politiche e belliche, i rapporti cronologici tra i re e i loro contemporanei, ma questi monumenti hanno anche un'importanza intrinseca: come genere artistico, idea celebrativa e mezzo di creazione della storia, i monumenti mesopotamici si situano al principio di una lunga tradizione della quale siamo ancor oggi partecipi. Venivano messi in mostra nelle corti aperte dei templi, negli spazi pubblici della città e persino, in qualche caso, in campi aperti; talvolta però queste stele erano anche conservate in interni non accessibili a tutti, come i recinti templari. A ogni modo, è chiaro che erano fatti per durare in eterno, come evidenziato con chiarezza da molte delle iscrizioni che sono giunte fino a noi.

Il piú antico monumento pubblico a noi attualmente noto, e legato a un preciso avvenimento storico, è la stele di Eannatum di Lagash, talvolta ricordata anche come stele degli avvoltoi, conservata al Louvre di Parigi [**4.18**]. Fu scolpita ed eretta dopo la composizione di una disputa confinaria tra Lagash e la vicina città-stato di Umma: oggetto del contendere era un lembo di terra che le due città si contesero per anni, fino a che Lagash sconfisse Umma. Della vicenda conosciamo solo la versione di Lagash, sia da questa sia da altre iscrizioni superstiti che confermano quanto inciso sul monumento, mentre dai vinti di Umma ci vengono ben poche notizie in grado di contraddire le affermazioni di Eannatum, secondo il quale la sua guerra era giusta e appoggiata dagli dèi: vale già il concetto per cui la storia la scrivono i vincitori.

La stele di Eannatum è in condizioni decisamente cattive, essendo stata rinvenuta in frammenti negli anni Ottanta dell'Ottocento; i frammenti superstiti sono tuttavia sufficienti a ricostruire una stele piatta e lavorata, alta circa due metri, dalla sommità circolare, e scolpita da entrambi i lati con immagini e testi rappresentativi di due elementi del potere, quello militare e quello divino: si tratta qui di una vittoria conseguita a livello terrestre, ma anche celestiale. Da un lato c'è una scena di battaglia: nel registro piú alto è ritratto un Eannatum combattente, armato di scure da guerra, alla testa delle truppe. I soldati lo seguono schierati in falange, rappresentati dalla **cifra** che indica un folto gruppo d'uomini, e sono legati tra loro dallo straordinario compito e dalle dotazioni belliche di scudi e lance; le truppe avanzano, molto ordinatamente, sopra i corpi dei nemici caduti. Nel secondo registro Eannatum brandisce una lancia e conduce le truppe dal suo cocchio da guerra; mentre al livello piú basso, un frammento di stele mostra una scena di libagione, forse per festeggiare la vittoria dopo la battaglia o per ingraziarsi, prima, il favore degli dèi. Alla sinistra di questa scena c'è una pila di cadaveri denudati, e diverse figure con dei canestri sulla testa che risalgono la montagnola di corpi per ricoprirli di terra. Dal lato opposto della stele lo spazio è dominato invece da una grande sagoma maschile barbuta: si tratta del dio Ningirsu, che tiene stretto il rapace dalla testa leonina e la mitica **rete di Sushgal** degli dèi sumerici, una rete da battaglia che intrappola, sconfitti in mano al dio, i nemici morti o morenti di Lagash.

La stele di Eannatum è il monumento a una determinata guerra storica, ma anziché limitarsi a farne la commemorazione, costituisce anche un accordo contrattuale a terminarla: la



4.18.
Stele di Eannatum, da Girsu, Iraq, Proto-dinastico, 2450 a.e.v. circa. Calcare, h 1,8 m.

stele proclama infatti la fine delle ostilità e i nuovi confini geografici, e gran parte dell'iscrizione riferisce i giuramenti, ripetutamente prestati dal principe di Umma sulle divine reti da battaglia, che tali confini non saranno violati. L'iscrizione è incisa per tutto il bassorilievo, tra le figure, ovunque ci sia dello spazio non occupato da immagini; e benché testo e figure raccontino la stessa storia, lo fanno in modi diversi. Alcuni particolari del lungo testo narrativo appaiono nelle immagini, ma queste non fanno da illustrazione a quello. Di nuovo, come nel bassorilievo di Ur-Nanshe e in altre opere (cfr. p. 83), esiste un bilanciamento intenzionale fra testo e immagini, appositamente introdotto in un monumento che aspira a durare in eterno.

Tra i primi e piú importanti esemplari di monumento che combina scrittura e immagine in maniera creativa c'è poi la stele di Ushumgal, conservata al Metropolitan Museum of Art di New York [**4.19**]. La stele fu

acquistata nel 1958 (cioè non rinvenuta a seguito di scavi), dunque poco si sa della sua provenienza archeologica originale e della sua funzione, tolto quanto si può apprendere dal testo che reca. Si tratta di un blocco di gesso a quattro facce, piú largo alla base che in cima, scolpito a figure incorniciate di uomini e donne e ricoperto di iscrizioni. Il testo sumerico attesta una transazione agraria che include tre abitazioni, campi e bestiame, e la principale figura rappresentata è un uomo con barba e capelli lunghi, che indossa un gonnellino a frange; proprio sul gonnellino, il testo sumerico lo identifica come «Ushumgal sacerdote *pab-shesh* del dio Shara» (il termine *pab-shesh* si riferisce a un tipo specifico di sacerdozio), e l'uomo è ritto accanto a un edificio, forse un tempio. Di fronte a Ushumgal, sull'altra faccia della stele, c'è invece una donna ritratta di profilo, che indossa una veste che le copre la spalla sinistra e ha un recipiente in mano; il testo inciso lungo un lato della veste la identifica come Shara-igzi-Abzu, figlia di Ushumgal, che a quanto pare sembra parte in causa nella transazione. Non è chiaro se la stele registri una donazione, una vendita o un altro tipo di cessione di beni, ma l'importanza delle due figure di Ushumgal e sua figlia è indubbia: sono loro gli attori principali in questo trasferimento di proprietà. Sulle altre facce della stele, a dimensioni piú piccole, sono rappresentate altre quattro figure, tre uomini e una donna, a loro volta indicati con nome e professione. Il testo è scritto su tutto il rilievo, sopra e tra le figure in diversi punti.

Sulla superficie, la stele di Ushumgal intreccia testo e immagini cosí intimamente che non è facile catalogarla come fonte documentale oppure come rappresentazione visiva: lo scopo sembra quello di monumentalizzare ed eternare, per mezzo della scrittura incisa nella pietra con l'aggiunta delle immagini delle persone coinvolte, quello che di base è un negozio giuridico. Affascinante è anche la coda dell'iscrizione, che ricorda il nome di chi l'ha realizzata, «Enkhegal creatore della stele»: questa firma fa della stele di

4.19.
Stele di Ushumgal (due delle quattro facce), provenienza ignota, forse da Umma, Iraq, Protodinastico I, 2900-2700 a.e.v. circa. Alabastro gessoso, h 22,4 cm.

Ushumgal anche la prima opera storicamente nota su cui è registrata la paternità, il nome dell'artista come creatore. Altre opere coeve riportano il nome dello scriba autore del testo, ma Enkhegal ci tiene a distinguersi affermando di essere il creatore della stele.

Sigilli e sigillature.

Il periodo proto-dinastico vede anche una sempre maggiore diffusione dei sigilli cilindrici, ed è in quest'epoca che cominciamo a reperire informazioni sui tagliatori che li realizzavano. In uso erano pietre dure come l'ossidiana, minerali esotici come il lapislazzuli, ma anche pietre piú morbide come il marmo, la calcite, il serpentino e la steatite. Il Proto-dinastico III tende a preferire il lapislazzuli, il cui utilizzo però si riduce piú tardi, a causa dell'attenuazione dei contatti con l'unica fonte di approvvigionamento del minerale nota nell'antichità, la regione del Badakhshan nel nord dell'Afghanistan. Lime, sgorbie e trapani erano già in uso nel IV e III millennio a.e.v., e giunti al Proto-dinastico III riscontriamo anche il primo uso del termine sumerico che designa l'intagliatore di sigilli (BUR GUL). I tagliasigilli lavoravano certamente a stretto contatto con gli scribi per l'aggiunta di iscrizioni, e alcuni potrebbero aver scritto in proprio; sembra inoltre che lavorassero in gruppo, giacché un determinato stile di bottega, o la mano di un certo intagliatore sono talvolta riconoscibili in parecchi sigilli. Le immagini trasferite, impresse sulla creta per sigillare oggetti che viaggiavano in lungo e in largo, recipienti e contenitori, si propagarono oltremodo, e possono essere viste come la forma d'arte piú diffusa dell'età del Bronzo.

Stile e iconografia.

Lo stile dei sigilli proto-dinastici del III millennio a.e.v. spazia da forme e linee astratte incise con la sgorbia e il trapano a sagome altamente naturalistiche, modellate con grande cura nei minimi e piú realistici particolari. Sia i sigilli sia le sigillature (le argille che recano l'impressione del sigillo) sono testimonianze fondamentali per la cronologia degli strati nel corso degli scavi archeologici in quanto, se rinvenuti nel loro contesto originale, forniscono date affidabili; ma sotto l'aspetto stilistico e iconografico sono anche affascinanti di per sé. Ci trasportano in un mondo di immagini che ci offre uno scorcio di mitologia e religione, come anche di attività quotidiane e in qualche caso rituali.

Tra le scene figurative sui sigilli di questo periodo troviamo file di animali da cortile, ma anche scene mitiche di combattimenti tra eroi e bestie, comprese fiere e creature soprannaturali [**4.20**]. Queste scene di lotta, alcune delle quali corredate dal nome del proprietario del sigillo, descrivono un fregio orizzontale continuo di eroi nudi, lungocriniti e collegati tra loro, che si battono contro leoni e altre creature possenti in momenti concatenati che appaiono uniformemente distribuiti lungo lo spazio compositivo del sigillo. Nelle fasi iniziali del Proto-dinastico I e II la composizione è regolare e continua, senza spazi vuoti sullo sfondo; nel Proto-dinastico III assistiamo invece a una diluizione del canovaccio, con gruppi chiusi di eroi impegnati nel combattimento inframmezzati da spazi aperti, e con le iscrizioni recanti il nome del proprietario del sigillo nettamente separate dal resto della composizione [**4.23**, p. 107].

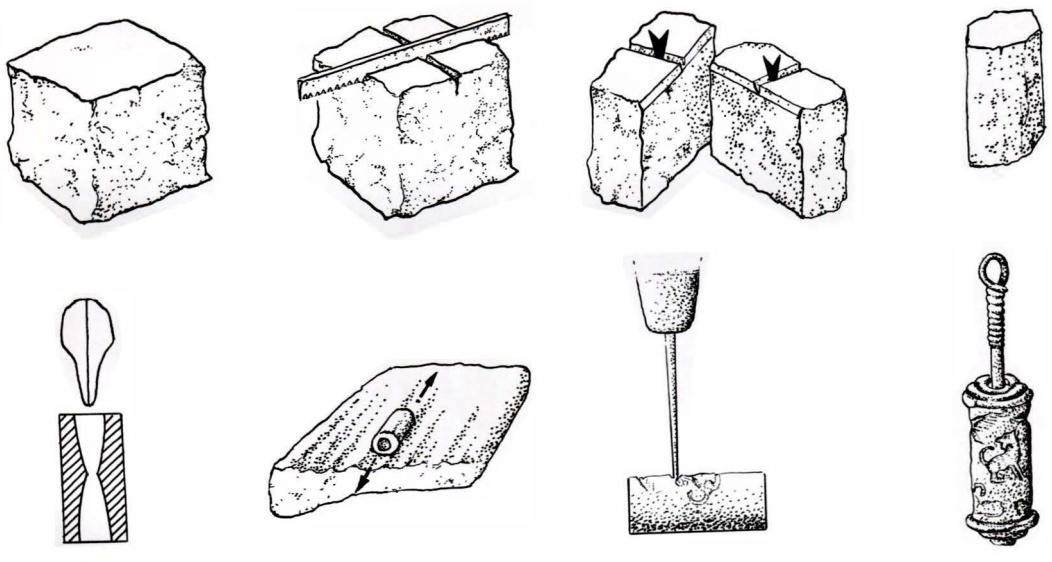
4.20.
Sigillo cilindrico di Ishma-ilum, principe di Kisik, provenienza ignota, Proto-dinastico IIIa, 2450 a.e.v. circa. Lapislazzuli, h 3,7 cm.

Un eroe nudo dalla lunga chioma tiene stretti due leoni per le zampe posteriori, cosí da proteggere il gregge dalle belve feroci. C'è poi un'iscrizione sopra due animali mitici, un toro barbuto reclinato e un rapace dalla testa di leone.

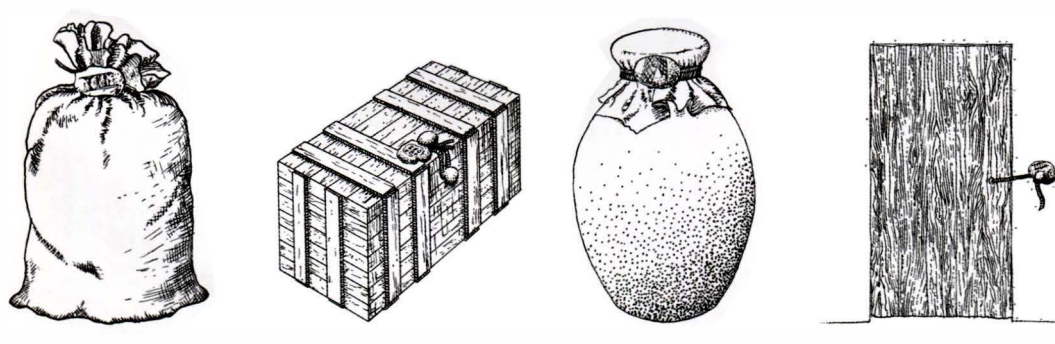
Intaglio e uso dei sigilli

I sigilli cilindrici erano solitamente realizzati in pietra, con occasionali deviazioni verso creta, ceramica, conchiglia, avorio e persino legno [**4.21**]. Venivano intagliati a forma di piccoli rocchetti con un foro centrale, per mezzo di utensili di selce e di rame, e levigati con abrasivi come il quarzo o lo smeriglio – quest'ultimo importato forse dalle isole Cicladi, arcipelago greco nel mar Egeo – per poi essere finiti al tornio. Per il taglio si usavano dei trapani, ma i particolari del disegno venivano realizzati con arnesi a mano, per esempio il bulino o la gradina con diversi spessori. All'inizio del II millennio a.e.v. gli intagliatori di sigilli incrementano l'uso del trapano ad arco e della sega circolare, ma non ci sono prove dell'esistenza di lenti d'ingrandimento. Da testi antichi ed evidenze archeologiche sappiamo invece che i tagliasigilli lavoravano in gruppo, riuniti in botteghe dove i piú anziani formavano apprendisti, e dove non si tagliava solo la pietra; è assai probabile che dobbiamo a questi artigiani e alle loro officine l'invenzione tutta umana di nuovi materiali, come il vetro e la ceramica.

Le sigillature su creta trovate presso gli scavi archeologici recano le immagini dei sigilli stessi, stampigliate allo scorrere del sigillo, anche quando quest'ultimo non sopravvive. Di questi pezzi si studiano anche il rovescio, dov'è rimasta l'impronta dell'oggetto su cui era stata posta la creta sigillante, che è un'ottima fonte di informazioni su elementi che sarebbero altrimenti irrintracciabili nella testimonianza archeologica: tra i casi piú comuni, le impronte di grana di legno, funi ritorte, colli di recipienti e stuoie intrecciate, a rivelarci che i sigilli venivano anche impressi su spaghi e corde e avvolti intorno a maniglie o pioli per chiudere l'ingresso a un determinato ambiente [**4.22**].



4.21.
Realizzazione di un sigillo cilindrico: il sigillo viene intagliato da un blocchetto di pietra, perforato al centro, levigato sull'agente abrasivo e infine inciso con il bulino.

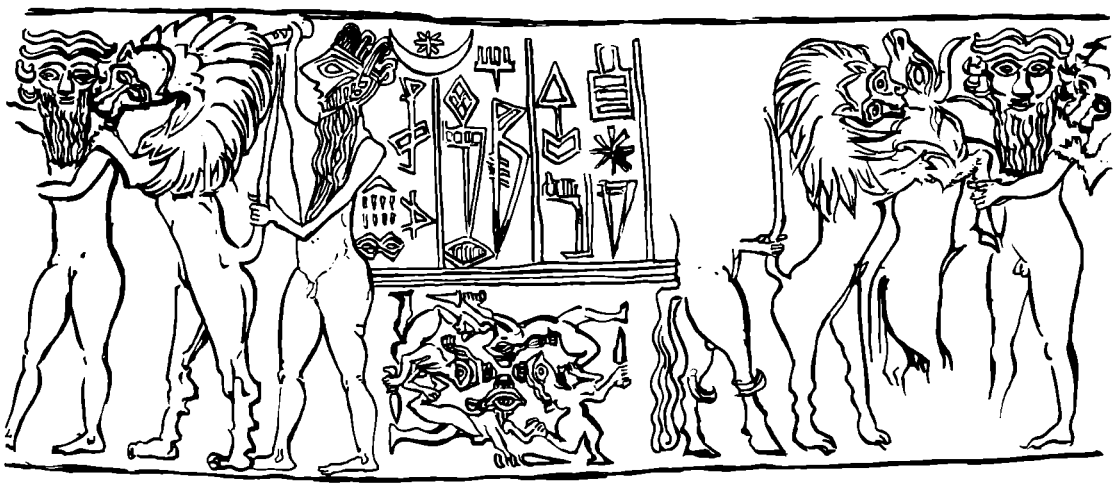


4.22.
Esempi d'uso di sigilli, da sinistra a destra: sacco legato con lo spago e poi sigillato; cassetta di legno; recipiente; chiudiporta, tutti sigillati con creta e impressi con sigilli in pietra.

I soggetti dei sigilli di quest'epoca mostrano una grande creatività, sia nell'iconografia animata scolpita in scala miniaturizzata, sia nella raffigurazione di un mondo fantastico di creature ed eroi mitologici [**4.24**]. Eroi nudi e creature soprannaturali, metà uomo e metà toro, lottano contro uri, leoni rampanti e altre fiere; talvolta è difficile distinguere le creature naturali da quelle mitiche, data la coesistenza di animali dal comportamento umano e di figure antropomorfe con parti bestiali, capre con due teste e figure maschili le cui estremità si dividono a formare altre coppie di animali grazie a un potenziale di metamorfosi apparentemente infinito. In queste immagini l'ordine del mondo e il divario tra natura e cultura vengono scientemente confusi e superati, e benché non si sia piú in grado oggi di individuare la specifica leggenda o storia che le scene di lotta raccontano, certamente se ne può arguire qualcosa della visione, da parte dei Sumeri, dell'ordinamento naturale. Ancor piú stupefacenti sono le soluzioni escogitate dagli intagliatori di sigilli per adattare questa complessa iconografia alle esigenze decorative dei blocchetti cilindrici: le composizioni di creature rappresentate in maniera decisamente stilizzata, e talvolta propriamente astratta, ricoprivano l'intera superficie del sigillo in modo da formare un fregio continuo di densità uniforme. In questo modo, quando veniva impresso sulla creta umida, il sigillo andava a svelare uno splendido disegno orizzontale senza alcun vincolo di cornice o termine delle scene, cosicché qualunque numero di giri del sigillo avrebbe dipanato un piacevole continuum di ripetizioni ritmiche coerenti.

4.23.
Sigillatura di Eannatum di Lagash, dal fabbricato civile C, Proto-dinastico IIIa, 2450 a.e.v. Questo frammento d'impressione da sigillo su creta, di stile completamente modellato, rappresenta una scena di competizione tra un eroe e un mitico uomo-toro sotto l'iscrizione regale.

I sigilli dovevano essere distinti e personali, data la loro funzione di marchi istituzionali e firme private; per questo gli intagliatori dell'epoca operavano un gran numero di variazioni sul tema. Nel lungo corso delle città-stato sumere gli stili e i metodi d'intaglio attraversarono molti cambiamenti: nell'ultima fase del Proto-dinastico gli scultori favoriscono un intaglio piú profondo, e cominciano a rappresentare le figure con una modellazione dei corpi piú arrotondata. Le



4.24.
Sigillatura di Mesanepada di Ur, Proto-dinastico IIIb, 2400-2350 a.e.v. circa. L'eroe nudo dalla lunga chioma si batte contro i leoni per proteggere gli armenti. Sotto l'iscrizione c'è un gruppo di altri eroi nudi, forse nell'atto di danzare.

creature nelle predilette scene di combattimento animale sono strettamente allacciate in composizioni verticali, pur continuando a svolgersi nella splendida e creativa soluzione del concatenamento privo di vincoli che finirà con l'influenzare tutta l'arte del mondo antico.

Anche la scena di banchetto in due registri che compare sul sigillo di Puabi proveniente dal Cimitero reale di Ur [**4.25**] è tipica delle incisioni del Proto-dinastico. Queste rappresentazioni, probabilmente legate a conviti funebri, rappresentano re e regine, forse insieme a sacerdoti e sacerdotesse, che bevono un tipo di birra densa da bicchieri conici oppure, con la cannuccia, da grandi recipienti posati a terra. Sia i combattimenti tra eroi e animali sia le scene di banchetto ricorrono in altre espressioni figurative del tempo, ma il significato preciso di quest'iconografia rimane nebuloso. Nella Mesopotamia settentrionale – a Mari (l'odierna Tell Hariri), Nagar (l'odierna Tell Brak), Shehna (l'odierna Tell Leilan) e altrove – si sono rinvenuti diversi tipi di iconografie e stili scultorî locali, usati nello stesso periodo di quelli piú comuni nella parte meridionale della regione e giunti al nord per diverse vie, sui sigilli stessi o sulle sigillature apposte ai recipienti in transito. Fra i temi locali troviamo quello del cocchio tirato da asini o onagri: questo particolare iconografico era forse legato all'allevamento di questi equidi, attività da cui dipendeva l'economia del nord della regione.

I sigilli erano strumenti amministrativi con funzioni economiche e giuridiche, come sottolinea gran parte degli studi su questi manufatti, e al tempo stesso anche molto di piú. Nel Proto-dinastico i sigilli diventano oggetti personali, strettamente legati all'identità dei rispettivi proprietari, aspetto funzionale che nelle fasi successive della storia mesopotamica si farà ancor piú significativo; quando si arriva ad attribuirgli la facoltà di proteggere il proprietario, il sigillo comincia a essere indossato come un monile e a venir accreditato di capacità apotropaiche, sia nella scelta dell'iconografia sia, piú ancora, in quella della pietra utilizzata. Da tardi testi mesopotamici sappiamo che il lapislazzuli conferiva potere e benevolenza divina, che il cristallo di rocca richiamava stima e buona sorte, e la nefrite procurava grandi favori dagli dèi.

I sigilli diventano quindi talismani e amuleti, vengono ereditati come cimeli famigliari e talvolta riutilizzati e re-incisi per molte generazioni. Di uno tra gli ultimi sovrani dell'impero assiro, Esarhaddon (r. 680-669 a.e.v.), si sa che utilizzò un sigillo vecchio di oltre cinque secoli per firmare un trattato politico con uno stato straniero vassallo; ma un sigillo ce l'avevano tutti, uomini e donne, re e regine e addirittura dèi e dee, conservato nei rispettivi templi o indossato dalle relative **statue di culto**.

Le tavolette iscritte del periodo proto-dinastico, invece, non sono firmate con sigilli: l'abitudine esiste nella precedente era di Uruk e torna poi in grande evidenza nelle prassi di scrittura mesopotamiche successive, ma per gran parte del III millennio a.e.v. sembra che scrittura e sigillatura costituissero forme distinte di comunicazione e rappresentazione. Il modo in cui le immagini trasmettono contenuto è significativo, all'epoca essendosi ormai evoluto in un complesso sistema iconografico; ma è forse ancor piú importante rilevare il profondo cambiamento per cui la scrittura diventa una tecnologia comunicativa del tutto autonoma. Tuttavia, il rapporto dialettico tra parole e immagini già presente a Uruk prosegue nelle opere dell'arte monumentale e negli oggetti votivi, come per esempio si vede in monumenti quali la stele di Eannatum di Lagash e nelle numerose offerte di dimensioni piú piccole, poste nei templi da privati cittadini, che funzionavano principalmente grazie a questa combinazione di parola e immagine convergenti in un unico oggetto.

Poiché si tratta di manufatti in pietra preziosa, e finemente lavorata con immagini e testi misteriosi e ancora tutti da decifrare, i sigilli hanno sempre esercitato un grande fascino e venivano ampiamente collezionati, in Europa, da ben prima che gli antiquari capissero che cos'erano veramente. Il filosofo italiano Francesco Bianchini inserisce, nella sua *Storia universale* pubblicata nel 1697, l'illustrazione di un sigillo **neo-babilonese** del VI secolo a.e.v. e di due altri sigilli del Vicino Oriente antico; anche il volume *Gemmae selectae antiquae*, dato alle stampe nel 1703 ad Amsterdam dal collezionista olandese Jacob de Wilde, include alcuni sigilli mesopotamici, come se ne trovano pure nella collezione di antichità greche di proprietà dell'antiquario scozzese William Hamilton e venduta nel 1772 al British Museum di Londra.

Il Proto-dinastico durò 550 anni, per concludersi quando il re accadico Sargon (2334-2279 a.e.v.) unificò la regione. Con la fine di quest'era ebbero luogo molti importanti mutamenti politici; tuttavia, la Sumer proto-dinastica vide innovazioni nella scultura, nell'architettura e nell'incisione di sigilli che formarono la base degli sviluppi che sarebbero seguiti, come vedremo nel capitolo V.

4.25.
Sigillo cilindrico della regina Puabi, proveniente da Ur, Iraq, Proto-dinastico IIIa, 2600 a.e.v. Lapislazzuli, h 4,9 cm.

Capitolo quinto

L'arte della dinastia accadica

p. 113 Monumenti regali e potere sovrano

115 Ritratto e identità: l'immagine regale

116 • IL PERITO E L'ARCHEOLOGO

119 • LA FUSIONE A CERA PERSA

122 L'assalto alle immagini

125 Donne di stirpe regale

126 Opere non regali

126 Architettura

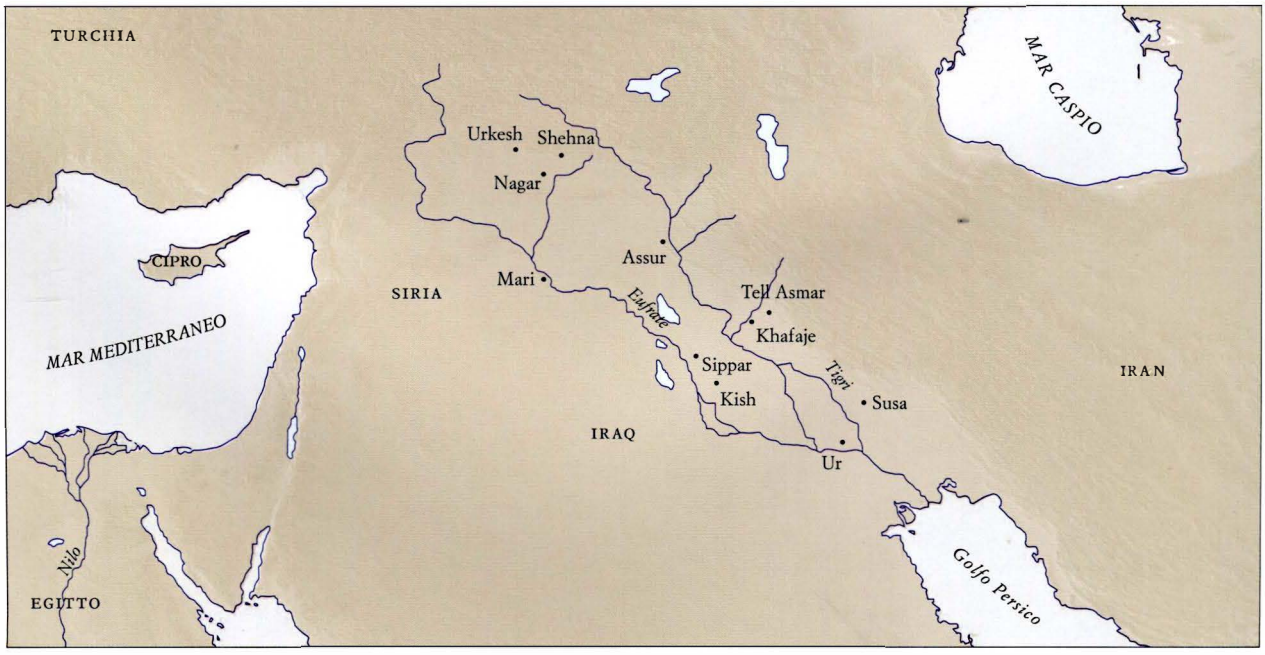
128 Sigilli cilindrici

129 Cronologia e iconografia

Testa di re, da Ninive, Iraq, 2250 a.e.v. Bronzo o lega di rame, h 35 cm (cfr. **5.3**).

ARTE DELLA DINASTIA ACCADICA, 2334-2154 A.E.V.

Regnanti	Sargon di Akkad detto il Grande, r. 2334-2279 a.e.v. Manishtushu, figlio di Sargon, r. 2269-2255 a.e.v. Naram-Sin, nipote di Sargon, r. 2254-2218 a.e.v.
Centri principali	Agade, capitale della dinastia accadica Maggiori centri urbani: Nagar (oggi Tell Brak), Urkesh (oggi Tell Mozan), Shehna (oggi Tell Leilan), Kish, Ur, Sippar, Susa, Assur, Tell Asmar (antica Eshnunna), Khafaje (antica Tutub)
Fatti ed eventi notevoli	L'accadico diviene una lingua ufficiale insieme al sumerico L'espansione accadica (dall'Iran occidentale al Mediterraneo) dà vita al primo impero della storia
Opere d'arte importanti	Disco di Enkheduanna Statua in diorite di Manishtushu Testa di re accadico Stele di Naram-Sin
Novità tecniche o stilistiche in campo artistico	Si inventa il metodo della fusione a cera persa, utilizzato per la statuaria in metallo di grandi dimensioni Sorge un grande interesse per la verosimiglianza scultoria Si scolpiscono e si collocano sempre piú monumenti commemorativi sia in aree sacre, sia in spazi pubblici civili



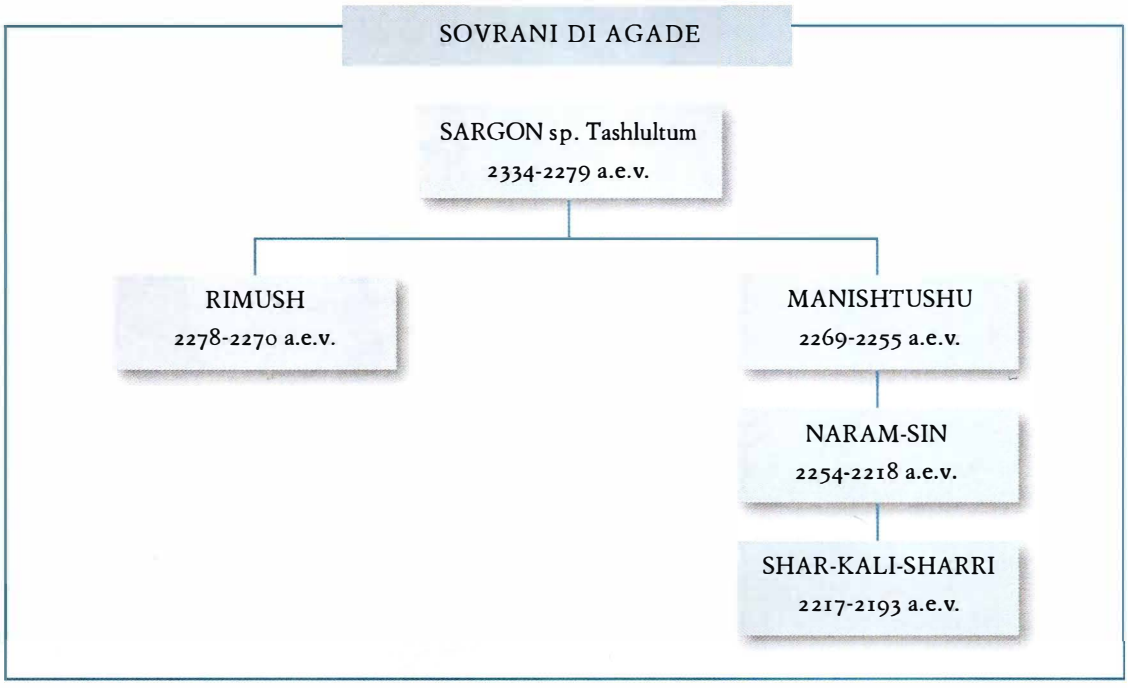
Nell'era della dinastia accadica, sotto il regno di **Sargon di Akkad** (2334-2279 a.e.v.) e poi dei suoi successori, l'arte visuale comincia a ricercare stili scultorî e particolari sempre piú naturalistici, uno sviluppo che riscontriamo in tutti i generi rappresentativi. Come leggeremo nel presente capitolo, benché stele e monumenti scolpiti siano già in uso dal periodo di Uruk, questa nuova epoca vedrà la realizzazione e collocazione di molti piú monumenti regali, sia in spazi pubblici sia in aree consacrate; inoltre, parallelamente all'evoluzione nella scultura di stele in pietra, si comincia a creare statuaria metallica di grandi dimensioni con il metodo della fusione a cera persa, una tecnica metallurgica innovativa che qui viene impiegata per la prima volta nella storia dell'arte.

Sargon di Akkad, di cui l'antica tradizione successiva narra che fu coppiere del re di Kish, era di nascita e origini umili: trovato lattante in una cesta a galla su un fiume, egli è però destinato a divenire il fondatore della potente dinastia accadica. Consolidò dapprima il proprio potere in Mesopotamia meridionale, riunendo sotto la propria autorità tutte le città-stato sumere indipendenti e amministrando la regione dalla recente capitale di Agade; dopo di che, per mezzo di campagne militari senza precedenti per estensione, lui e i suoi discendenti allargarono il dominio accadico su una vastissima porzione del Vicino Oriente, dalla Mesopotamia all'Anatolia, l'Arabia, l'Iran e a occidente addirittura fino a Cipro nel mar Mediterraneo, conquistando quelli che i testi descrivono come i tre quarti del mondo e creando ciò che si è giunti a definire il primo impero della storia: la dinastia accadica durò un secolo e mezzo, dal 2334 al 2193 a.e.v.

Le fonti scritte di quest'epoca mesopotamica sono sia piú numerose, sia meglio comprese dagli storici rispetto a quelle di ere precedenti, e perciò forniscono informazioni piú sostanziali sul periodo; in linea generale, a questo punto cambia anche la lingua dei testi e delle attività di scrittura. La dinastia accadica proveniva dalla parte settentrionale della Babilonia, dove si parlava l'accadico, lingua semitica; nel sud l'idioma prevalente era invece il sumerico, che non è imparentato con il ceppo semitico, né con quello indoeuropeo, né con nessun altro gruppo linguistico ancor oggi in uso. E sebbene in questa cultura, bilingue nei fatti, il sumerico e l'accadico avessero sempre convissuto, l'accadico diviene ora la lingua dominante: adotta la scrittura cuneiforme, originariamente inventata per il sumerico, usandola per le proprie forme sillabiche e grammaticali e trasformandola in quella che diverrà nota come scrittura accadica, utilizzata dalla nuova amministrazione. Al tempo stesso, popolazioni e governanti locali continuano a utilizzare il sumerico per i propri scopi, specie nei testi letterari, accademici e religiosi.

Monumenti regali e potere sovrano.

Di Sargon, i testi antichi raccontano i misteriosi natali e l'ascesa al potere. Una tra le leggende sulla sua nascita lo dice figlio di una sacerdotessa, che lo concepisce e partorisce in segreto; quindi lo adagia in una cesta di vimini resa impermeabile con un rivestimento di bitume, e sospinge la cesta sul fiume. Lí un semplice acquaiolo, o giardiniere, trova il neonato e lo alleva come figlio adottivo fino a che la dea Ishtar lo nota e gli conferisce la dignità regale. Nel fondare la dinastia, Sargon assume il **nome di regno** Sharru-kin, che significa «il re è legittimo»; i suoi successori assumono anche il titolo di re di Kish, che in



Albero genealogico dei principali sovrani accadici. Secondo la Lista Reale sumerica, si tratta di una famiglia di regnanti cittadini che esercitarono la sovranità su Sumer e Akkad.

epoca proto-dinastica veniva usato per designare il primo tra pari, ma che nell'era accadica giunge a significare «re del mondo». Sargon diventa cosí il monarca fondatore di una dinastia nuova, dotata non solo di una nuova lingua dominante e di una nuova capitale, ma anche di una inedita forma di autorità e dignità regale, di un potere sovrano che nel precedente sistema delle città-stato proto-dinastiche non era mai esistito. Qualunque cosa dicano le leggende – alcune delle quali scritte ben dopo la sua morte – è chiaro che Sargon divenne un sovrano assai potente, un comandante militare e un re guerriero. Si è scritto che « 5400 uomini desinavano ogni giorno in sua presenza», il che sembra implicare l'esistenza di un esercito al servizio permanente del sovrano, che sarebbe il primo nel suo genere.

Dall'antica tradizione letteraria mesopotamica appare evidente che Sargon si sia ricostruito un'identità, e che quell'identità sia stata creata e formulata sia nelle sue immagini regali sia nei suoi monumenti: da questi ultimi si ricava piú l'immagine del re guerriero che quella del sovrano pacifico e devoto, maggiormente sottolineata nell'arte proto-dinastica.

Tra le opere scultorie che ci vengono dall'epoca del regno di Sargon ce n'è una, per quanto danneggiata, che riporta l'immagine del sovrano in persona, identificato da un'iscrizione: nota come stele della vittoria di Sargon [**5.1**], si tratta di un blocco oblungo dai lati arrotondati, ricavato da un masso di diorite e solo minimamente sagomato. La stele ospita un fregio ordinato e continuo, scolpito in rilievo a registri separati, dei quali solo due sopravvivono. Sul registro inferiore, re Sargon guida una teoria di uomini: i guerrieri in marcia, ritratti di profilo, seguono i contorni scabri del blocco adattandosi alla sua forma e lo circondano tutto, in fila indiana con i piedi sulla medesima linea di fondo, metodo che abbiamo già visto utilizzare fin dai rilievi sul Vaso di Uruk (cfr. p. 47). Il sovrano, alla testa del corteo, è identificato dall'iscrizione appostagli sopra il capo, la quale si limita a dire «Sargon il re» come se questa affermazione della sua autorità bastasse a sé stessa. Sebbene la parte inferiore del rilievo, in questo punto, sia danneggiata, riusciamo comunque a vedere il re nella sua veste adorna di nappe e con i lunghi capelli intrecciati, raccolti in crocchia e tenuti a posto da una tiara. Sia i capelli folti sia la barba lunga ne sottolineano la forza virile, mentre la testa si spinge oltre la cornice del registro superiore, cosicché egli rompe di fatto gli argini assegnatigli; nella mano destra regge una mazza da battaglia, che è anche uno scettro del potere. Dietro di lui, gli ufficiali del suo seguito indossano pesanti mantelli che coprono una spalla, e brandiscono le armi; la

prima figura dietro Sargon sembra reggere un ombrello parasole per il re. Dato l'abbigliamento, sfarzoso ed elegante, possiamo ipotizzare che si tratti di dignitari e non di una schiera di coscritti; dal re differiscono per l'acconciatura, e perché privi di barba.

Il fregio superiore è spezzato proprio al centro, ma si distingue la parte inferiore di una fila di prigionieri di guerra nudi e con i polsi legati, sospinti in avanti da soldati accadici in gonnellino da battaglia. Dall'altro lato del blocco, altri soldati percuotono dei prigionieri crollati a terra; la nudità priva questi ultimi della forza di agire e anche dell'identità di soldati, mentre nel registro inferiore cani e avvoltoi girano intorno a quelli che sono certamente i cadaveri dei caduti. I cani hanno le orecchie a punta e corte code arricciate, e sembrano piú cani da caccia addomesticati che bestie selvatiche. Sotto questa scena frammentaria si è parzialmente conservata un'iscrizione che registra una vittoria militare.

Il bassorilievo è scolpito con particolare enfasi sulle forme tonde, e i particolari corporei sono resi con incisioni nette, per esempio nella zona delle ginocchia: vediamo qui gli inizi della propensione a rappresentare il corpo umano in maniera realistica e anatomicamente corretta, la quale indica a sua volta l'attenta osservazione della natura, da parte dell'artista, che costituisce l'elemento chiave della scultura accadica. La scura pietra di diorite usata per la stele di Sargon si distingue per la superficie densa e splendente. Veniva importata in Mesopotamia dall'Oman, regione sulla costa sudorientale della penisola araba, alla bocca del Golfo Persico; per il suo esotismo e valore diviene la prediletta per le sculture monumentali della dinastia accadica, e continuerà a essere legata ai monumenti regali delle epoche successive, fino al II millennio a.e.v. L'espansione militare accadica permette poi l'acquisizione di altri materiali preziosi da terre piú lontane che mai, tra cui metalli e pietre che vengono utilizzati dalle arti visive della dinastia; al tempo stesso, i viaggi verso mete assai distanti favoriscono il commercio pacifico con altri paesi, e i porti di Akkad diventano tappe obbligate di mercanti forestieri che vengono a scambiare merci. Un'iscrizione risalente al regno di Sargon ci informa che nella parte meridionale della Babilonia attraccavano molte navi salpate dall'Oman e venute a commerciare materie prime e manufatti.

Ritratto e identità: l'immagine regale.

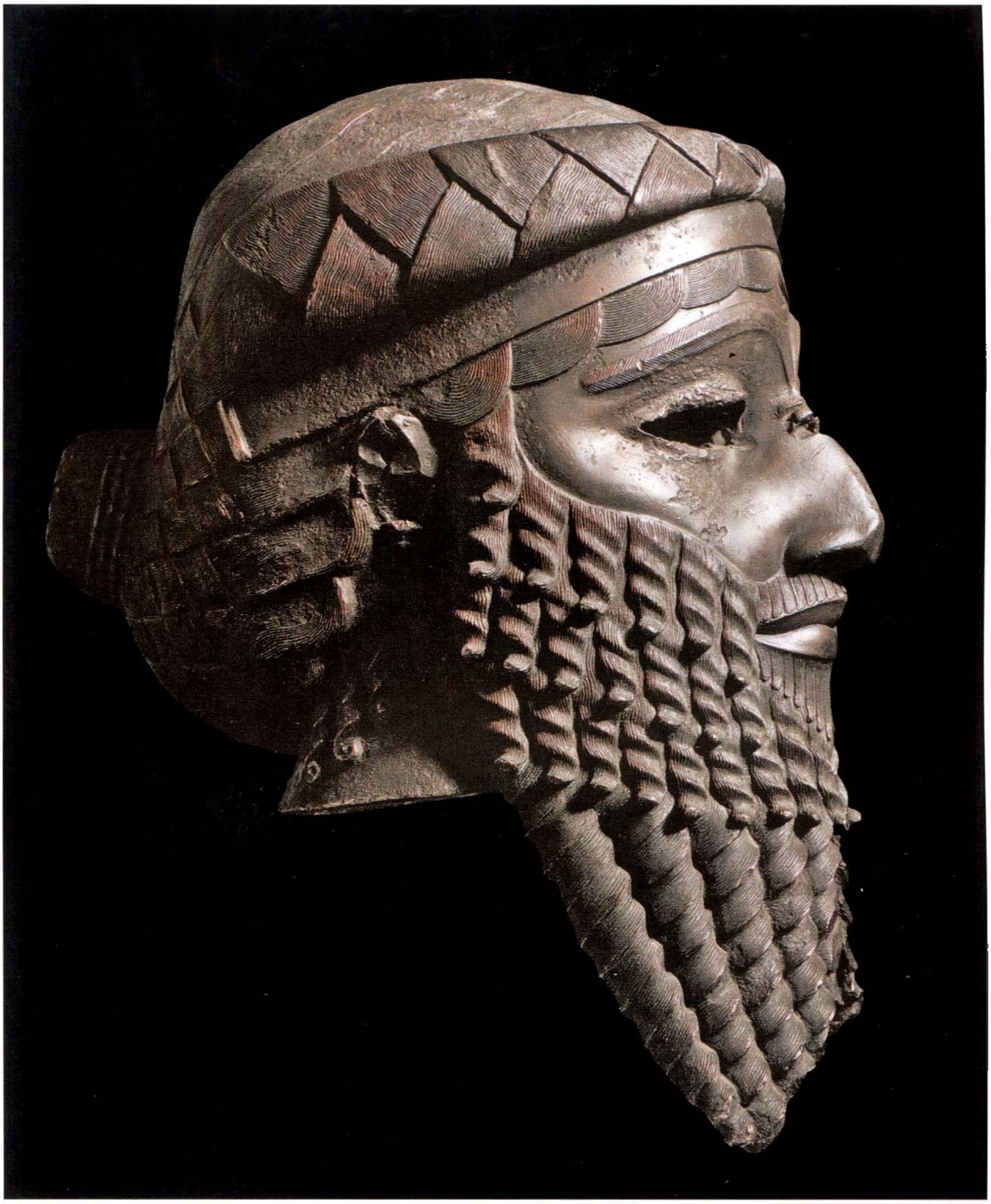
Tra i risultati artistici piú notevoli della dinastia di Akkad annoveriamo le statue rea-

5.1.
Stele della vittoria di Sargon, Susa, Iran, 2300 a.e.v. circa. Diorite, h 91 cm.

Il perito e l'archeologo

Le opere dell'arte antica possono essere studiate per le nozioni estetiche e storico-sociali che forniscono riguardo al passato; le si studia inoltre per stabilire criteri di datazione, e in questo senso sono d'ausilio alla conoscenza archeologica. Ma l'archeologia sul campo utilizza anche l'osservazione visiva diretta, che è un metodo da storici dell'arte. La stele di Sargon (cfr. p. 115), per esempio, ci racconta la politica del periodo, ma anche le forme di scultura e gli usi monumentali sorti all'epoca: per i particolari del bassorilievo, e per il modo in cui sono rappresentati i dignitari alle spalle del sovrano, sia le une sia gli altri continuano una tradizione e al tempo stesso danno prova dei nuovi standard di scultura. L'osservazione ravvicinata delle ciocche di capelli che si irraggiano dalla sommità del capo e terminano in riccioli sulla fronte e sulla nuca è un esempio di datazione tramite **perizia**; statue a tutto tondo dello stesso periodo esibiscono il medesimo approccio alla testa maschile [**5.2**]. Questa maniera di rappresentare i capelli pettinati in avanti a partire da un centro è una novità del periodo accadico; eminentemente diversa da quella vigente nel Proto-dinastico, proprio per questa ragione è un eccellente marcatore diagnostico, stilistico o visuale, delle opere accadiche se considerate al di fuori del loro contesto archeologico originale e prive di iscrizione che ne possa stabilire la data. Il perito effettua dunque un'analisi visiva ravvicinata che può essere d'aiuto nella datazione di oggetti e insiemi di oggetti, e che non è dissimile dal modo in cui l'archeologo utilizza le sagome, le tecniche di manifattura e i manufatti in ceramica per determinare le sequenze cronologiche di uno scavo. Gli storici d'arte antica, tuttavia, devono sempre tener presente che l'opera d'arte può essere utilizzata e sopravvivere per molte generazioni, se non addirittura per centinaia e centinaia d'anni: questo significa che il rapporto fra la datazione di strati archeologici e opere d'arte è piuttosto diverso dalle prassi di datazione delle ceramiche nell'archeologia pratica. La sfida è dunque quella a considerare l'opera d'arte nel contesto della sua creazione, ma anche la sua vita tecnica e la storia della sua ricezione che, come per le opere d'arte di oggi, di norma durerà ben piú a lungo della generazione in cui l'opera è stata creata. Anche per questo motivo il contesto archeologico riveste un'importanza enorme: può dirci qualcosa della realizzazione o della produzione originale dell'opera d'arte, ma anche di come quella stessa opera era considerata dai popoli dell'antichità.

5.2.
Testa, Susa, Iran, 2270 a.e.v.
Diorite, h 6,7 cm.



5.3.
Testa di re, da Ninive, Iraq, 2250 a.e.v. circa. Bronzo o lega di rame, h 35 cm.

lizzate in rame legato – una forma primitiva di bronzo – con il metodo della fusione a cera persa (cfr. box a p. 119), di cui la testa di re rinvenuta nel 1931 presso il tempio di Ishtar a Ninive, nell'Iraq settentrionale, è uno splendido esemplare [**5.3**]. Con ogni probabilità la testa faceva parte di una figura intera del sovrano, forse in combinazione con altri materiali a formare il corpo e l'abbigliamento. L'individuazione precisa del sovrano è impossibile, ma in base ai particolari di stile è possibile che si tratti di **Manishtushu**, figlio di Sargon e fondatore del tempio di Ishtar a Ninive, o di uno dei re che gli succedettero: magari il potente **Naram-Sin**, di cui Sargon era il nonno. L'eccellenza dell'esecuzione indica che la testa fu realizzata nella fase di pieno sviluppo dell'arte accadica, spesso de-

finita «Accadico classico» e chiaramente riscontrabile nelle incisioni su sigillo dell'epoca (cfr. p. 129) e nella statua di Manishtushu trovata a Susa [**5.6**, p. 120].

La splendida testa gettata in bronzo riunisce in sé il naturalismo accadico della rappresentazione – notevole non solo per l'antichità, ma per tutta la storia dell'arte – e un dettagliatissimo gioco di motivi. L'ideale fisico della mascolinità e regalità accadica è sottolineato dall'acconciatura intrecciata, ritorta intorno al capo e fermata da un diadema posato sulla fronte, sopra le onde smerlate dei capelli. Gli occhi, che non sono giunti fino a noi, erano originariamente realizzati in un altro materiale, molto probabilmente conchiglia oppure avorio, con un'applicazione di lapislazzuli a rendere le pupille scure. La sagoma principale della testa è fusa a cera persa, e i particolari sbalzati sono stati aggiunti a cesello; i motivi uniformi di barba e capelli ricci fanno risaltare la levigatezza delle labbra e del viso, finemente lavorati con proporzioni precise e dettagli naturalistici, e l'intera testa comunica una serena maestà. La complicata acconciatura regale rievoca esempi precedenti, in particolare l'elmo d'oro martellato di Meskalamdug di Ur [**4.6**, p. 92] e alcune immagini scolpite di regnanti proto-dinastici, per esempio Eannatum di Lagash e Ishqi-Mari di Mari: questi echi delle primissime immagini dell'autorità, quelle dei re-sacerdoti del periodo di Uruk, mostrano un forte senso di continuità artistica.

Alla scoperta della testa del re in lega di rame, l'archeologia non aveva ancora stabilito se la raffinata tecnica della fusione a cera persa potesse davvero esser stata già nota e usata nel III millennio a.e.v., per cui si pensò che l'opera dovesse appartenere a un'epoca molto successiva. Tuttavia, la datazione di questa tecnica è stata confermata negli anni Settanta del XX secolo dal rinvenimento, durante la posa di una strada nei pressi della città di Bassetki in Iraq, della statua a grandezza quasi naturale, realizzata in lega di rame a cera persa, di un giovane seduto [**5.4**]. La statua rappresenta il corpo di un giovane, seduto su un basamento rotondo, nell'atto di reggere la parte inferiore di quel che potrebbe essere l'asta di un vessillo; il giovane è nudo salvo che per una cinta legata intorno alla vita e chiusa con un nodo laterale ornato di nappine. Sfortunatamente la parte superiore del corpo è andata perduta, ma ciò che resta della parte inferiore è modellato con grande sensibilità in uno stile assai naturalistico, e per com'è rappresentato rivela l'attenta osservazione della muscolatura di cosce e polpacci che è una marca stilistica della scultura di epoca accadica. I particolari iconografici rimasti ci dicono che l'eroico giovane nudo è una **figura tutelare**, simile a quelle presenti sui sigilli cilindrici dell'epoca e di norma rappresentate con lunghe chiome e barbe arricciate, in ginocchio, e intente a reggere vessilli d'ingresso, come sul sigillo in diaspro rosso oggi conservato al Metropolitan Museum of Art [**5.17**, p. 132].

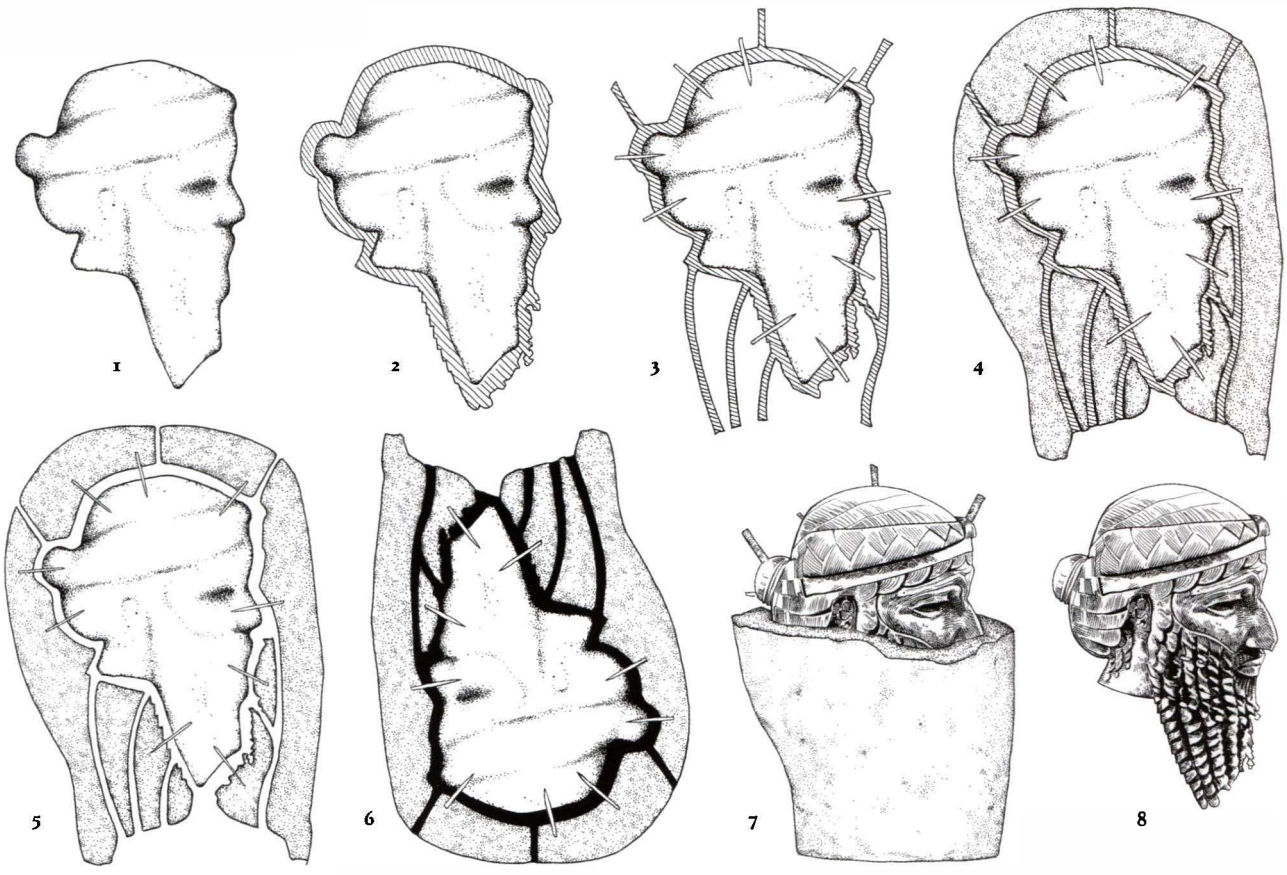
La statua di Bassetki è seduta su un basamento rotondo, perfettamente conservato insieme alla relativa iscrizione. Il testo, ordinatamente inciso su un pannello rettangolare davanti alle gambe dell'eroe, ci dice che Naram-Sin aveva conseguito nove vittorie in un solo anno, e che il popolo di Agade aveva costruito un tempio al re, ormai divenuto un dio. Di lí in poi il nome di Naram-Sin si ritrova sempre scritto con il **determinativo divino**, un segno usato nella scrittura accadica per indicare il nome delle divinità. Giacché la figura eroica è quella del vessillifero, che nelle incisioni su sigillo compare spesso a coppie o a gruppi, possiamo ipotizzare che la statua di Bassetki fosse parte di una coppia, se non di una molteplicità, di statue poste accanto a ingressi, soglie e altri luoghi carichi di signi-

5.4.
Vessillifero nudo, da Bassetki, Iraq, 2254-2218 a.e.v. Lega di rame, diametro del basamento 67 cm.

La fusione a cera persa

La fusione a cera persa è una tecnica scultoria che di norma si associa alla Grecia classica, ma che di fatto nasce nel Vicino Oriente antico durante il IV e III millennio a.e.v.: conquista tra le piú importanti nella storia della tecnologia e dell'arte, permette di realizzare opere in lega di rame e in bronzo di grandi dimensioni, che risultano tuttavia piú leggere e facili da modellare rispetto alla fusione a stampo pieno. Il metodo [**5.5**] richiede in primo luogo la creazione di un modello con l'anima d'argilla [**1**], ricoperto da uno spessore di cera modellata [**2**] e provvisto di sfiatatoi [**3**]. Tutto il modello viene poi ricoperto di creta (a creare una «tonaca» o «camicia») [**4**], rinforzato con chiodi di sostegno, e infine cotto in forno. Il fuoco scioglie la cera, che cola via dagli sfiatatoi inseriti sullo stampo in creta [**5**]; a questo punto si versa il metallo nello stampo, dove gli sfiatatoi ne agevolano il flusso uniforme e permettono la fuoruscita dell'aria e dei gas, in modo che la lega possa raggiungere tutte le parti dello stampo stesso [**6**]. Dopo il raffreddamento si asporta lo stampo di terracotta [**7**] e si segano gli sfiatatoi: adesso l'oggetto si può levigare e considerare finito [**8**]. In queste prime fasi, il materiale utilizzato era al 98 per cento rame senza stagno né piombo – talvolta aggiunti in epoca classica – e legato invece con arsenico e nichel, insieme a ferro e cobalto. Per questo viene definito «lega di rame» anziché bronzo, essendo quest'ultimo una lega composta da rame per nove decimi e stagno per un decimo. In epoca accadica la fusione a cera persa veniva utilizzata per imponenti sculture a tutto tondo di grandi dimensioni, tra cui la testa di re a grandezza naturale scoperta a Ninive [**5.3**, p. 117] e la statua di Bassetki [**5.4**]. Di quest'ultima si stima che pesasse, nelle condizioni originali, oltre 200 chilogrammi. Queste opere mesopotamiche sono le primissime sculture cave di grandi dimensioni giunte a noi dal mondo antico; le prime opere analoghe provenienti dall'Egitto datano dal Medio Regno (prima metà del II millennio a.e.v.) e quelle greche dal VI secolo a.e.v., e sono dunque ben piú tarde rispetto a quelle del Vicino Oriente.

5.5. Il metodo della fusione a cera persa.



ficato simbolico: gli ultimi sviluppi nelle tecniche di fusione avrebbero certo permesso la riproduzione di queste maestose e splendide immagini in rame. L'importanza storica di questa statua risiede dunque nel suo peso di opera primitiva dalla data certa e nell'esecuzione, di notevole abilità metallurgica, ma anche nel solo contenuto dell'iscrizione, a conferma che fu realizzata per Naram-Sin.

La statuaria in pietra dell'era accadica sopravvive per lo piú in esemplari danneggiati o frammentari rinvenuti presso la città **elamita** di Susa, nell'Iran sudoccidentale. Tra queste opere in diorite c'è la statua a grandezza naturale del re Manishtushu, figlio di Sargon, in piedi con le mani giunte [**5.6**]. Della statua ci resta la parte inferiore, dalla cintola in giú, ma nell'esecuzione delle mani e dei panneggi di stoffa della veste si riscontra una straordinaria abilità e attenzione al particolare: le mani giunte in preghiera si proiettano all'esterno davanti al corpo, scolpite a tutto tondo in maniera assai dettagliata, mentre la veste è trattata in un modo formalmente nuovo per la scultura mesopotamica in pietra. Le frange della gonna, avvolta a portafoglio sul fianco, sono indicate da incisioni piccole e fitte che si ripetono a contrasto con la superficie liscia e levigata della pietra, e sulla parte anteriore dell'indumento c'è una serie di panneggi sovrapposti, realisticamente scolpiti a suggerire un tessuto morbido ripreso e infilato nella fusciacca in vita. Questa esecuzione dei panneggi si serve abilmente dei giochi di luce sulla superficie del materiale e giustappone la morbidezza delle pieghe alla netta forma geometrica della statua; la lavorazione mostra tutto il talento e la destrezza degli scultori accadici alle prese con pietre durissime come la diorite, materiale molto piú difficile da trattare rispetto per esempio al marmo, e al tempo stesso l'evidente finalità di creare non solo una rappresentazione realistica del re e del movimento del tessuto raccolto e indossato, ma anche – mediante l'uso di forme, luce e contrasti – un'opera di alto valore estetico e formale. Si può quindi dire, per quanto riguarda la scultura, che lo stile Accadico classico ha inizio sotto il regno di Manishtushu, benché gli storici lo associno di norma all'epoca del suo successore, Naram-Sin.

5.6.
Statua di Manishtushu, da Susa, Iran, 2269-2255 a.e.v. Diorite, h 1 m.

Del regno di Manishtushu esiste un altro importante e sbalorditivo monumento, che non è un'opera d'arte figurativa bensí una stele in diorite, lavorata a forma di grande obelisco quadrilatero: rinvenuto presso la città elamita di Susa e finemente intagliato con un lungo testo, l'obelisco dà prova del livello dell'arte **calligrafica** raggiunto nell'età accadica [**5.7**]. Il monumento, alto quasi un metro e mezzo nel suo stato attuale, registra l'acquisto di otto vasti terreni in Babilonia da parte del re Manishtushu, che molto probabilmente comprò questi campi fertili dai rispettivi proprietari in modo da poterli redistribuire tra i suoi accoliti. Ciò che abbiamo davanti, dunque, è un contratto agrario scolpito in forma di monumento, mediante l'impiego di una raffinata versione calligrafica della scultura cuneiforme che era specificamente usata per essere messa in mostra. L'incisione del testo dispiega la considerevole abilità di uno scultore che, per intagliare un'iscrizione cosí uniforme nella spaziatura

5.7.
Obelisco di Manishtushu, da Susa, Iran, 2269-2255 a.e.v. Diorite, h 1,4 m.

e cosí bella nell'esecuzione, certamente era in grado di leggere e scrivere in proprio e che, insieme allo scriba, non può non aver diligentemente progettato la collocazione di ogni riga e segno cuneiforme prima di dare inizio all'intaglio sulla dura superficie della diorite: non c'era errore rettificabile, una volta commesso. L'obelisco di Manishtushu è un'opera interessante anche sotto l'aspetto concettuale, perché fa dell'atto di trasferire la proprietà terriera un monumento regale, affermando cosí il diritto del sovrano a distribuire la terra sotto la propria autorità: per Akkad si tratta di una svolta sia nella nozione di sovranità sia in quella di creazione monumentale, in cui alla forma astratta e alle premure estetiche verso il testo si dedica la stessa abilità e attenzione riservata alle opere figurative.

L'assalto alle immagini.

Anche sulla parte anteriore della gonna della statua di Manishtushu [**5.6**, p. 120] c'è un pannello di testo: è un'iscrizione fatta aggiungere dal re elamita **Shutruk-Nakhunte**, a informare l'osservatore che il sovrano ha compiuto una razzia ad Akkad e ha poi portato con sé la statua a Elam. Questa battaglia ebbe luogo nel 1158 a.e.v., dunque oltre mille anni dopo la fine della dinastia accadica: ma evidentemente, al momento dell'invasione elamita, statue e monumenti accadici erano ancora al loro posto nelle città e nei sacri recinti templari. La statua di Manishtushu è solo uno dei numerosi monumenti e opere d'arte che furono portati come bottino di guerra a Susa, dove vennero scoperti nel corso degli scavi archeologici di epoca moderna; molti si erano visti staccare, cancellare o raschiare via le iscrizioni originali, sostituite da nuove diciture apposte dagli Elamiti in consacrazione a una delle loro divinità locali, Inshushinak. È importante notare che le iscrizioni elamite non sono graffiti messi a casaccio, d'impulso: al contrario, la loro quantità e qualità dimostra un'attenta e meditata riflessione sia sul testo, sia sulla tecnica scultoria dei caratteri cuneiformi, qui usati per scrivere la vicina lingua elamita dell'Iran.

Questi atti, in apparenza solo di ruberia e distruzione, rivelano tuttavia moltissimo sull'antica fede nel potere di monumenti e immagini. Gran parte della scultura accadica che ci è nota è stata portata alla luce nel contesto secondario di Susa: non è stata trovata, cioè, nella collocazione originale in cui era stata posta dai sovrani accadici, bensí sottratta come refurtiva bellica e trasportata nella vicina regione di Elam secondo l'arbitrio del vincitore. In guerra, opere d'arte e monumenti vengono aggrediti e addirittura, si può dire, catturati; poiché ogni guerra ambisce ad annientare il nemico e controllarne il territorio, la rimozione di architetture, monumenti pubblici e altre opere d'arte è una parte integrante della strategia bellica. Nel Vicino Oriente questa era una pratica abituale e complessa, tramandata negli annali e in altri lontani e ben noti resoconti di numerose epoche e battaglie dell'antichità mediorientale e classica. Non solo: si ha testimonianza di guerre combattute proprio a causa di immagini. Le **statue di culto** delle divinità e i monumenti regali vengono rubati di proposito, e di certe guerre si dice che siano state dichiarate per riprendersi le immagini sottratte da un'armata nemica in un conflitto precedente; il furto di immagini, specie quando riguarda la statua di culto di un dio o di una dea, è considerato una forma di bando o di esilio che ha profonde ripercussioni su tutto il paese, in quanto l'allontanamento della potenza e custodia divina dalla città è visto come un evento terribile, una vera occultazione. Il furto di monumenti e statue non si attua quindi per il prestigio o la ricchezza materiale, né per un raptus nel corso di una razzia contro il nemico: il potere delle immagini del culto divino da una parte, e di monumenti e immagini regali dall'altra, pesa al punto che si ritiene che la sua rimozione abbia gravi conseguenze per la vita dello stato, dato che ciascuna di queste opere rappresenta un legame con la città e il paese, con l'ancestrale spazio del tempo e della memoria ricevuto in eredità.

Allo stesso modo, non è casuale la mutilazione di immagini e iscrizioni; alle statue, come all'immagine in diorite di Manishtushu, venivano fatte apporre nuove iscrizioni, vergate con cura da incisori molto abili. Questi monumenti erano anche pesantissimi, e ci voleva una gran quantità di forza-lavoro per trasportarli a Elam: se lo scopo fosse stato quello di distruggerli, il nemico li avrebbe semplicemente deturpati e fatti a pezzi lasciandoli dov'erano, ma appare invece evidente come il loro controllo e la loro asportazione fossero parte integrante di queste azioni di guerra iconoclaste. Se si

osserva da vicino la testa reale di Ninive in lega di rame [**5.3**, cfr. pp. 117 e 119], si notano senza difficoltà le tracce di danni inferti di proposito: le sono stati cavati gli occhi, le si sono tagliate le orecchie, e il naso sembra esser stato preso a martellate. Non si tratta qui di incidenti dovuti al passare del tempo, bensí di azioni deliberate che prendevano di mira le immagini dei sovrani. La fede nel collegamento tra l'immagine e la cosa o la persona rappresentata era molto forte, e cosí l'idea complementare che si potesse far del male alla seconda infierendo sulla prima; questo è uno degli aspetti piú tipici del sistema di rappresentazione nella storia dell'arte del Vicino Oriente antico, che vediamo espresso in auspici riguardanti statue, come questo tardo oracolo babilonese che recita:

> *Se l'immagine del re del paese in questione*
> *l'immagine di suo padre, o l'immagine di suo nonno*
> *cade a terra e s'infrange, o se ne rovina la forma,*
> *questo significa*
> *che i giorni del re di quel paese sono contati.*

Tra i monumenti sottratti in battaglia ci sono la stele di Sargon [**5.1**, p. 115] e quella di suo nipote Naram-Sin [**5.9**, p. 124]. Con la trasformazione di Naram-Sin in divinità, e la sua ascesa al mondo degli dèi – fatto narrato nel testo della statua di Bassetki –, l'iconografia dell'autorità regale deve cambiare, esattamente come alla scrittura del nome del sovrano si aggiunge un determinativo divino. Le stele venivano realizzate per commemorare le battaglie dei re accadici, ma sotto il regno di Naram-Sin la potenza della sovranità terrena e transeunte si mescola all'idea del divino in una nuova retorica visiva, quella che è rappresentata sulla stele in pietra calcarea di Naram-Sin. La stele, dalla sommità arrotondata, fu eretta dapprincipio a Sippar, la città del dio del sole nella Mesopotamia meridionale, ma è stata rinvenuta a Susa, dov'era stata portata come bottino di guerra nel 1158 a.e.v. La stele ricorda una vittoria in battaglia contro i **Lullubi**, che ebbe luogo sul paesaggio roccioso dei monti Zagros orientali nel nord della Mesopotamia, e adotta un sistema compositivo che non mostra piú i diversi registri scolpiti a livelli nettamente distinti; anche le figure non sono piú posate sulla medesima linea di fondo, come nella stele di Sargon, né tratte sulla stessa superficie pittorica. Al contrario, le truppe di Akkad e i Lullubi nemici sono disseminati su un paesaggio riconoscibile, segnato da conifere, che indicano con precisione all'osservatore l'ambientazione montana. La scena si svolge dopo il termine della battaglia: le truppe impegnate a scalare i dirupi del versante montuoso danno l'impressione che a compiere l'ascesa sia una forza ordinata e implacabile. Quanto al re, piú grande del naturale, è rappresentato come simbolo fuori dal tempo separato dai suoi soldati, eppure questa iconica immagine della sovranità è calata entro un paesaggio assolutamente normale: ma è lui il centro della scena, ritto in equipaggiamento da battaglia in cima alla montagna, separato dagli uomini di truppa per le dimensioni e la posizione nello spazio aperto, stagliato contro il cielo. Tutta la composizione è organizzata in una serie di diagonali ascendenti che riprendono l'idea di verticalità dei monti e culminano nella figura del sovrano al centro, e nei simboli astronomici degli dèi nell'arco alla sommità della stele.

5.8.
Piedi di Naram-Sin, da Susa, Iran, 2254-2218 a.e.v. Diorite.

Questo basamento sorregge i piedi di una statua di Naram-Sin a grandezza naturale che venne distrutta nell'antichità, dopo essere stata razziata insieme ad altre statue accadiche, poi trasportate a Susa, in Iran, nel 1158 a.e.v. I piedi sono scolpiti con grande cura dei particolari naturali, come si vede nell'attenta delineazione delle cuticole sotto ciascuna unghia e nell'ossatura del piede sotto la superficie della pelle. Benché ne rimangano solo queste estremità, la scultura e modellazione naturale assai evidente in questa statua di grandi dimensioni testimonia del livello raggiunto dagli scultori accadici. Secondo un'iscrizione parzialmente conservata, Naram-Sin conquistò Magan (l'odierno Oman), cavò la diorite dalle sue montagne, la portò ad Agade (la sua città) e si fece scolpire una statua. L'iscrizione termina con una maledizione scagliata contro la raschiatura e la distruzione della statua.

Il potere divino del monarca è indicato dall'elmo appuntito e dotato di corni, giacché i copricapi a corna sono generalmente riservati alle immagini di dèi, e la muscolosa perfezione del suo corpo ci dice che è predestinato a regnare. Egli sta ritto con un piede posato sui corpi nudi dei guerrieri lullubi sconfitti, che cedono dinnanzi a lui, e c'è un soldato nemico che è stato addirittura gettato di testa lungo il versante della montagna; di fronte a Naram-Sin, dal lato destro della stele, vediamo un capo lullubi che implora pietà, e un altro che gli crolla davanti dopo essere stato trafitto con la lancia. I nemici sono rappresentati con i capelli lunghi legati in una sola treccia, e con indosso quelli che sembrano mantelli fatti con pelli di animali, mentre i morti e i morenti sono visti in diverse fasi di svestizione: la nudità è quindi utilizzata come espediente iconografico per marcare i vari stadi della sconfitta e della morte.

Sulla stele sopravvivono due iscrizioni. La prima è frammentaria: sono i resti del testo accadico originale, in alto a sinistra, che è stato danneggiato o raschiato via. La seconda invece è incisa sulla destra, in vetta alla montagna, e fu aggiunta nel XII secolo a.e.v. dagli intagliatori al servizio del re elamita.

5.9.
(*pagina precedente*)
Stele della vittoria di Naram-Sin, da Susa, Iran, 2250 a.e.v. circa. Calcare selcifero, h 2,1 m.

Donne di stirpe regale.

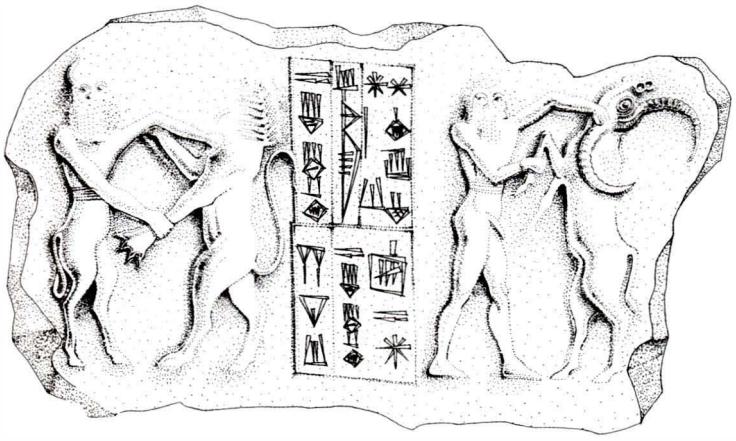
Oltre alle immagini dei re di Akkad, ci sono giunte anche opere che ritraggono le donne di famiglia reale. Alle principesse della dinastia venivano affidati ruoli importanti nella gerarchia religiosa: alla figlia di Sargon, Enkheduanna, fu conferito il titolo di sacerdotessa ***entu*** – somma – del dio della luna a Ur, posizione che mantenne senza interruzioni fino al regno del nipote Naram-Sin. C'è un disco di alabastro, scolpito in bassorilievo con una scena liturgica su una fascia orizzontale, che rappresenta Enkheduanna impegnata in un rituale nel recinto sacro [**5.10**]. Il fregio, che somiglia alle immagini sui sigilli del tempo, ritrae quattro figure in fila indiana davanti a un altare e a una struttura a gradini, sull'estrema sinistra, che potrebbe essere una ziggurat. La prima figura versa una libagione sull'altare da un recipiente con beccuccio; la seconda – Enkheduanna – è abbigliata con un indumento a molte balze e un copricapo a fasce arrotolate che lascia ricadere ciocche di capelli ai lati della testa. Secondo le convenzioni della regalità, la principessa è leggermente piú grande delle figure che ha davanti e dietro, ed è inoltre individuabile con precisione per il copricapo detto *aga*, proprio della carica di somma sacerdotessa. Le due figure dietro di lei reggono un sistro – uno strumento musicale a percussione usato ancora oggi in Medio Oriente – e un recipiente con base convessa e manico da usarsi per il rito, che si svolge all'aperto, nel sacro recinto ma sotto il cielo, com'è opportuno per il dio della luna.

Il disco è stato rinvenuto nel corso di uno scavo a Ur, in un edificio noto come Giparu, il centro amministrativo della sacerdotessa in cui trovavano posto anche magazzini, oltre alle zone adibite al culto: fu consacrato in epoca accadica, ma sopravvisse nell'ubicazione originaria fino al XVIII secolo a.e.v. Il disco ha due facce, e reca un'iscrizione sul retro:

> *Enkheduanna sacerdotessa-zirru, moglie del dio Nanna, figlia di Sargon, re del mondo, nel tempio della dea Inanna-ZA.ZA a Ur, costruí un plinto e lo chiamò: «Palco, tavola del dio An».*

La sacerdotessa *entu* veniva scelta mediante divinazione per impersonare la sposa della divinità, in questo caso la dea **Ningal**,

5.10.
Disco di Enkheduanna, figlia di Sargon, da Ur, Iraq, 2300-2250 a.e.v. circa. Alabastro, diametro 25,6 cm.



5.11.
Disegno della stampigliatura su creta del sigillo di Tar'am Agade, figlia di Naram-Sin. Il sigillo rappresenta scene di lotta con due gruppi di eroi e animali: un uomo-toro che combatte contro un leone e un eroe nudo contro un bufalo d'acqua.

Nel nord della Mesopotamia, le stampigliature trovate a Urkesh (oggi Tell Mozan) ci forniscono importanti informazioni sui rapporti diplomatici e l'influenza accadica. Là i sigilli registrano il nome di un governante locale, Tupkis, il quale viene chiamato *endan*, termine del luogo a definire appunto un capo politico; inoltre ci dicono che sua moglie portava un nome accadico, Uqnitum. Un altro governante della zona era sposato con Tar'am Agade, una figlia di Naram-Sin, come vediamo dall'iscrizione su questo sigillo; i matrimoni diplomatici come questo attuavano dei legami tra il nord e il sud, e le incisioni su sigillo dimostrano che stili scultorî e iconografie potevano viaggiare su piccoli oggetti portatili, o magari anche con gli artigiani che facevano avanti e indietro insieme a membri della corte e della famiglia reale.

moglie di Nanna dio della luna; dunque la sacerdotessa era considerata incarnazione vivente della dea, quanto meno nel contesto delle cerimonie rituali che avevano luogo in momenti salienti del calendario sacro. La carica era quindi religiosa, ma aveva anche un'evidente valenza politica, giacché la *entu* non veniva selezionata tra il popolo ma era una principessa di sangue ed educazione regale. Enkheduanna, somma sacerdotessa, era anche una donna molto istruita: scrisse poesie e inni dedicati alla dea Ishtar che firmò con il proprio nome, il che fa di lei la prima autrice e poetessa nota alla storia del mondo, indipendentemente dal genere.

Naram-Sin ebbe diverse figlie. Due di queste, Shumshani e Me-ulmash, consacrarono oggetti votivi a Mari; i loro nomi sono conservati su due ciotole in bronzo colà rinvenute. Shumshani fu sacerdotessa *entu* del dio del sole **Shamash** a Sippar; un'altra sua sorella, Tuta-napshum, lo fu di Enlil, il dio del cielo a Nippur; ed Enmenana ricoprí la carica per il dio Nanna a Ur, mentre della figlia Tar'am Agade conosciamo il sigillo, rinvenuto a Urkesh in Siria [**5.11**]. Le figlie e le sorelle dei re accadici occuparono dunque posizioni prestigiose, sia nel nord sia nel sud della Mesopotamia; e il culto dei defunti re Sargon e Naram-Sin venne mantenuto anche in seguito, nella reale città siriana di Mari.

Opere non regali.

Dopo il dominio accadico la Lista Reale sumerica descrive un periodo di caos e confusione (cfr. p. 133), ma le opere d'arte mesopotamiche portano comunque avanti la tradizione delle epoche precedenti. Questa continuità risulta evidente in un bassorilievo da parete in pietra calcarea, con un'iscrizione in sumerico [**5.12**]; si tratta di un tipico rilievo votivo quadrangolare, dotato di un foro al centro che permette di appenderlo, che ritrae due figure nell'atto di consumare una libagione: una scena che potremmo tranquillamente trovare su una lastra votiva del Proto-dinastico. Gran parte del rilievo è occupata da un testo elegantemente inciso che crea lo spazio contro il quale sono appoggiate le figure; il testo è una dedica da parte di Nidu-pae, scriba e archivista della città di Sarrakum in Mesopotamia meridionale. Egli afferma che suo padre era stato scriba prima di lui, e presenta un'offerta votiva per la vita propria, della moglie Geme-mug-sagana e dei loro figli; infine aggiunge il nome di un signore locale, Sharratigubisin. Data la professione di scriba e archivista dell'offerente, la cura del testo e la finezza con cui è scolpito sono certamente in linea con la sua identità di uomo non di stirpe regale, ma orgoglioso del suo lignaggio di persona istruita, e la sua tavola è un perfetto esemplare di opere d'arte non commissionate dal re come dichiarazioni ideologiche ma da artigiani, scribi e altri professionisti.

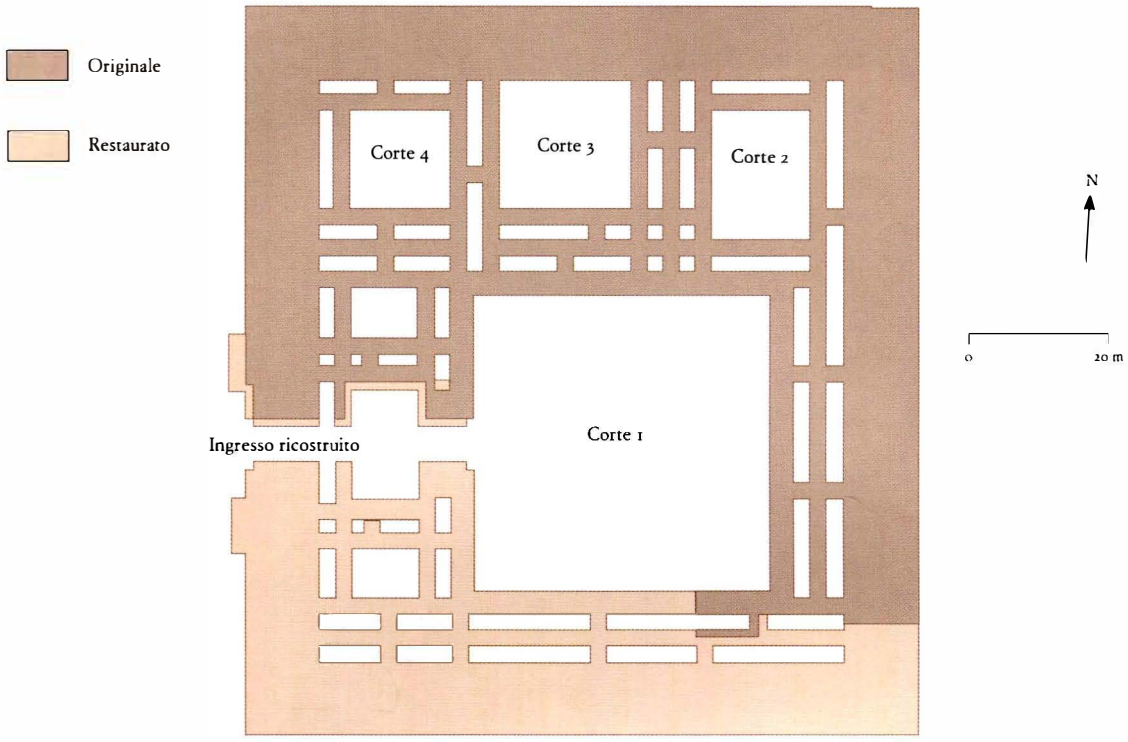
Architettura.

Agade, la capitale della potente dinastia accadica, non è mai stata ritrovata, benché diversi archeologi ritengano che debba tro-

5.12.
Bassorilievo votivo di Nidu-pae, provenienza ignota, forse da Umma, Iraq, 2150 a.e.v. Calcare, h 20 cm.

varsi nei pressi dell'odierna Baghdad, se non direttamente sotto la capitale irachena. È menzionata in numerosi testi, e persino da iscrizioni su alcuni monumenti razziati come la statua di Manishtushu che, ci viene detto, gli Elamiti sottrassero ad Agade. Tuttavia non si è mai rinvenuto un testo di fondazione né un mattone che ne rechi il nome, e dunque non si è potuto portare alla luce – neppure illecitamente – alcun resto identificabile della capitale di Akkad; l'architettura del periodo accadico ci è nota piú dagli avamposti dell'autorità e dell'influenza accadica nella Mesopotamia superiore, l'area coperta dalla moderna Siria, che dal cuore di Akkad in Iraq, per esempio dal sito di Nagar (oggi Tell Brak), sulle pianure settentrionali di Habur nella Siria nordorientale, luogo strategico per i commerci. Benché abitata a partire dal Neolitico e fino al 1200 a.e.v., Nagar raggiunse il culmine dell'importanza in epoca accadica, quando si trovò a essere uno di tre grandi centri urbani insieme alle antiche città di Urkesh (oggi Tell Mozan) e Shehna (oggi Tell Leilan).

Di quell'epoca si è portata alla luce a Nagar una costruzione monumentale, classificata come palazzo negli anni Quaranta del XX secolo dallo scavatore Max Mallowan. L'edificio aveva funzioni amministrative sotto il regno di Naram-Sin, le cui iscrizioni sono incise sui mattoni; si tratta di un'imponente struttura quadrata che copre una superficie pari a un ettaro circa, e che dà piú l'impressione di una fortezza che di una dimora imperiale. La pianta è regolare e rettilinea, con una vasta corte quadrangolare centrale circondata da cortili e vani piú piccoli [**5.13**], e anche le massicce mura perimetrali, e il singolo ingresso aggettante, contribuiscono a ricordare una fortezza. Un altro edificio palatino accadico è stato ritrovato a Tell Asmar (l'antica Eshnunna), nella provincia irachena di Diyala, vicino al tempio di Abu che



5.13.
Palazzo di Nagar, Siria.

Il palazzo di Naram-Sin a Nagar era un edificio enorme, intorno ai 10 000 metri quadrati, dalle mura esterne spesse circa 10 metri. Molti dei suoi mattoni erano stampigliati con il nome del sovrano di Agade; il palazzo fu certamente un sensazionale emblema di autorità, e costituiva il centro della gestione amministrativa della regione del Khabur.

risale al Proto-dinastico e che parimenti fu ricostruito e ristrutturato all'epoca. Il Palazzo Nord del periodo accadico possedeva un raffinato sistema di drenaggio delle acque e zone pavimentate [**5.14**] e, a differenza della costruzione di Nagar, visto in pianta non dà l'idea di essere stato pensato come fortezza; anzi è stato conformato a un sito irregolare e fondato su un predecessore, un edificio residenziale di epoca proto-dinastica. Nella provincia di Diyala vi sono testimonianze di una vasta occupazione risalente all'era accadica, tra cui abitazioni private, alcune delle quali contenevano opere di scultura, a dimostrazione del fatto che la presenza dell'arte figurativa non era limitata ai palazzi reali o ai templi. Benché il Proto-dinastico abbia visto consacrazioni di statue da parte di privati cittadini, ben poco si sa della vita quotidiana dell'epoca, e per questo il rinvenimento di abitazioni private nel Diyala ci ha rivelato qualcosa in piú sull'uso domestico delle immagini da parte della gente comune.

Sotto il profilo archeologico, alla datazione degli edifici accadici si è pervenuti tramite le iscrizioni, come quella del nome del re Naram-Sin stampigliato sui mattoni, o grazie agli oggetti utilizzati in corso di abitazione e ritrovati in loco. Le date si possono stabilire anche grazie alle tecniche costruttive: per esempio, i mattoni utilizzati nel cuore del regno accadico sono di forme molto diverse rispetto al mattone piano-convesso del Proto-dinastico (cfr. p. 78).

Anche negli altri due avamposti accadici di Siria, quello di Urkesh e quello di Shehna, ci sono costruzioni monumentali e fortificate. A Urkesh sopravvivono un tempio e un palazzo risalenti alla dinastia accadica; non è chiaro, tuttavia, fino a che punto i governanti di Urkesh godessero di un'autorità indipendente o fossero invece soggetti al dominio accadico. A Shehna troviamo invece vaste fortificazioni, erette nella stessa epoca, che sembrano direttamente collegate al meridione accadico; mentre a Ninive si attribuisce a Manishtushu la fondazione del tempio di Ishtar dov'è stata ritrovata la testa di bronzo [**5.3**, p. 117], ma sia qui, sia nella vicina Assur, i resti di epoca accadica sono assai esigui.

Sigilli cilindrici.

Sotto la dinastia accadica, l'intaglio di sigilli giunse a un livello di abilità davvero notevole. Il naturalismo delle forme modellate

5.14.
Palazzo Nord, Tell Asmar, Iraq, 2260-2200 a.e.v. Questo ampio complesso, realizzato in mattoni piatti di tipo accadico, era quasi certamente un edificio amministrativo con diverse funzioni. Era composto da una serie di corti aperte circondate da stanze e magazzini, e dotato di un gran numero di impianti idrici, gabinetti e sistemi di drenaggio delle acque.

in quest'epoca nelle minuscole incisioni sulla pietra preziosa non ha uguali nell'arte antica, e di questo periodo ci rimane un'amplissima collezione di sigilli cilindrici, assai ricchi per stile e iconografia.

Cronologia e iconografia.

L'intaglio di sigilli di epoca accadica è suddiviso in tre fasi stilistiche e cronologiche, rispettivamente collegate al regno di Sargon (Accadico I), di Rimush e Manishtushu (Accadico II) e di Naram-Sin e **Shar-kali-sharri** (Accadico III). Nella fase dell'Accadico I, i sigilli raffigurano una profusione d'immagini del **pantheon**, ed è allora che l'iconografia di dèi e dee si standardizza: si continuano a usare temi e metodi dell'era proto-dinastica, ma al tempo stesso prende corpo un tipo di intaglio lineare per le immagini divine. Le scene di lotta tra eroi e animali non si sovrappongono piú, e sono invece distribuite nello spazio lungo tutto il campo del sigillo, mentre i raggruppamenti sono posti su sfondi piú aperti; diversamente da quanto accadeva per i fregi a motivi connessi di epoca proto-dinastica, le scene si affinano per l'uso di una piú intensa modellazione, che si concentra maggiormente sulle figure e sulla loro corporeità [**5.15**], oppure sulla rappresentazione e i particolari dell'iconografia. Il Proto-dinastico favorisce senz'altro l'ingegnosità della composizione globale rispetto all'esecuzione particolareggiata delle varie figure – anzi, l'iconografia può qui essere considerata come il pretesto,

per l'artista, di intesserle in una trama strettissima – ma questo atteggiamento cambia con il crescere dell'interesse, in epoca accadica, per una raffigurazione naturale e concreta dei soggetti, si tratti di uomini e donne mortali o del regno del divino e del soprannaturale.

Lo stile dell'Accadico II insiste su un intaglio assai modellato e mostra un rinnovato sforzo di verosimiglianza nella raffigurazione della muscolatura o dei particolari di capelli e lineamenti del viso. Sotto il regno di Manishtushu, per i sigilli si afferma una tendenza per cui gli intagliatori ricorrono a composizioni molto formali che spesso si basano su scene simmetriche, e cesellano le figure conferendo loro una corporeità naturalistica; questa ricerca di una rappresentazione realistica, per quanto riguarda i sigilli nella fase dell'Accadico II, corrisponde a quanto possiamo osservare nelle sculture dei monumenti regali di grandi dimensioni, dov'è evidente il medesimo interesse per la forma realistica e per la raffigurazione di particolari fisici concreti come la struttura ossea, la muscolatura, le chiome e le barbe. A tutto questo viene data la definizione di Accadico classico.

Questo stile classico si sviluppa al massimo durante i regni di Naram-Sin e di Sharkali-sharri, suo successore [**5.18**, p. 133]. In questa terza fase compaiono forme di maggiore volume e modellazione piú approfondita, come anche piú profondo è il rilievo sui sigilli. Gli intagliatori sembrano impegnati a creare composizioni piú equilibrate e meno affollate; permangono i soggetti tradizionali di combattimento tra eroe e animale, diversi tuttavia per stile d'intaglio e per la distribuzione delle forme nella composizione, al punto che i feroci combattimenti tra eroi e bestie selvatiche e gli scontri in scene di battaglia prendono un vigore tutto nuovo. Anche i dettagli sono distribuiti con attenzione all'interno delle scene, con le figure in posizioni verticali, spesso araldiche, e le iscrizioni poste su pannelli tra una e l'altra. Le contese in stile Accadico III sono spesso duelli, isolati a coppie agonistiche: l'eroe nudo, salvo che per la cintola alla vita, si batte contro un leone, un bisonte o un toro al quale è pari quanto a forza; il suo viso è sempre raffigurato frontalmente, qualunque cosa stia accadendo; la lunga chioma e barba ricciuta ne marcano la virilità, insieme alla nudità eroica che ne sottolinea immancabilmente la muscolatura tesa e robusta; e con gli eroi appaiono gli uomini-toro, entrambi vincitori in questo tipo di scena. Sembra probabile che questo stile si sia sviluppato nelle botteghe collegate al palazzo reale, giacché diversi sigilli tra quelli che lo incarnano portano iscrizioni di nomi regali; e questi a loro volta influenzano le forme dei sigilli realizzati per altri personaggi del-

5.15.
Sigillo di Kalki, scriba di Ubil-Eshtar, fratello del re, provenienza ignota, forse da Babilonia, Iraq, 2300 a.e.v. Diorite, h 3,3 cm.

le classi professionali, come per esempio gli scribi, in tutti i materiali prediletti dall'epoca accadica: serpentino, diaspro, lapislazzuli e cristallo di rocca.

La suddivisione stilistica dell'intaglio di sigilli in tre fasi è stata stabilita in base alle scene di lotta eroe-animale, ed è certamente utile al loro studio. Altri tipi di scena, però, non si classificano cosí facilmente, ed è per questo che la tripartizione va usata piú come strumento di orientamento che di categorizzazione in senso stretto. Il ricco repertorio di soggetti va dal mondo mitico e divino alla vita quotidiana, e gli dèi del pantheon, come i principali numi celesti e terreni, acquisiscono ora i rispettivi segni ed emblemi, i propri **attributi** divini e iconografici, che continueranno a essere usati anche in seguito.

Un particolare sigillo intagliato in nefrite e dotato di un'iscrizione che lo individua come appartenente ad Adda lo scriba [**5.16**] rappresenta forse al meglio lo stile Accadico II: c'è attenzione al dettaglio naturalistico, ma non la modellazione completa e l'incisione profonda dell'Accadico III. Sul sigillo sono raffigurate cinque divinità, ciascuna dotata della tiara a corna che per l'appunto ne sancisce la natura sacra. Una tra queste, con rivoli d'acqua e pesci che sbucano da una spalla e la mano destra tesa verso un uccello, sta risalendo una montagna: si tratta di Ea (il cui nome sumerico era Enki), dio della conoscenza e delle acque dolci, seguito da **Usmu**, suo visir, identificato dalle due facce. Davanti a Ea vediamo il torace e il capo di un altro dio, che sbuca dal motivo a scaglie raffigurante il terreno montuoso: stringe un pugnale a lama seghettata ed è circonfuso da raggi di luce dietro le spalle che lo identificano come Shamash, il dio del sole (**Utu** in sumerico). La lama gli permette di fendere il versante della montagna cosí da apparire all'alba, e nel suo ruolo di dio della legge e della giustizia egli la usa anche per trinciare decisioni giuridiche.

Ritta in posizione frontale, rivestita da un abito a balze e con le ali spiegate c'è poi Ishtar (in sumerico, Inanna), dea dell'amore e della guerra. Dalle spalle le sorgono armi; il viso, in contrasto con i barbuti dèi maschi, è molto femminile; e a conferirle importanza sono la posa frontale e la collocazione in cima alla montagna. Alla sua destra, visto di profilo ma con il busto e la testa rappresentati frontalmente, c'è un dio arciere seguito da un leone, sopra il quale è posta l'iscrizione di Adda.

Il sigillo di Kalki [**5.15**, p. 130] rappresenta invece un gruppo di cinque uomini in cammino, all'aperto. Il primo porta arco e faretra con le relative frecce; ha i capelli lunghi, raccolti all'indietro, la barba, un gonnellino e un paio di calzature dalla punta ricurva. Lo seguono dappresso altri due uomini barbuti,

5.16.
Sigillo dello scriba Adda, provenienza ignota, forse da Sippar, Iraq, 2260 a.e.v. Nefrite, h 3,9 cm.

in indumenti a balze, uno con i capelli lunghi e l'altro corti. Il terzo della fila ha il cranio rasato; per la tavoletta che ha in mano sembrerebbe uno scriba, ed è con grande probabilità lo stesso Kalki, proprietario del sigillo, seguito da una quinta figura di nuovo in abito a balze, con un'ascia nell'incavo del braccio. Sotto l'iscrizione, separate da tre linee orizzontali, ci sono ancora due figure, di proporzioni molto piú piccole rispetto agli altri uomini: questi due portano degli oggetti tra cui uno sgabello, un uncino e una rete. La scena è modellata con grande cura e attenzione a muscoli e ossatura, e lo scultore le ha conferito anche una certa vivacità rappresentando le prime due figure nell'atto di voltarsi mentre camminano, forse per discutere qualcosa con i compagni; stilisticamente, quest'immagine narrativa si rifà all'Accadico I.

Lo sviluppo dello stile classico nell'intaglio di sigilli accadici è esemplificato da un sigillo di diaspro rosso che raffigura quattro eroi nudi, ciascuno dei quali indossa solo una cintura a tre fili [**5.17**]. Gli eroi hanno barbe e capelli lunghi e ricciuti, sono chini con un ginocchio appoggiato a terra, e ciascuno regge con entrambe le mani un'asta da stendardo. Queste figure di vessilliferi ricordano la statua di Bassetki in lega di rame incisa con il testo del re Naram-Sin [**5.4**, p. 118]; l'iconografia di questo sigillo fornisce dunque ulteriori elementi utili a comprendere proprio quei resti parziali. L'iscrizione sul sigillo di diaspro rosso ne attribuisce la proprietà a Shatpum, figlio di Shallum, ma non ne menziona né la professione, né la carica ufficiale. Dietro e sopra gli eroi inginocchiati vediamo anche una serie di simboli: una falce di luna, un disco solare, un'anfora traboccante d'acqua e un pesce.

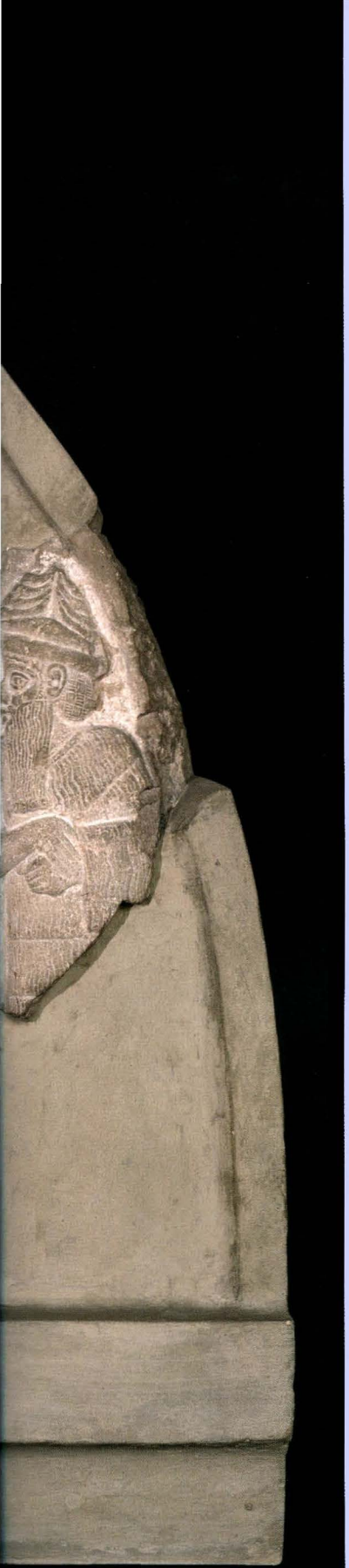
Un altro splendido sigillo in serpentino raffigura una scena araldica, perfettamente simmetrica, con due eroi nudi, lungocriniti e inginocchiati a reggere anfore zampillanti davanti a due bufali d'acqua che vi si abbeverano [**5.18**]. Il riquadro con l'iscrizione tra le due figure recita: «Shar-kali-sharri, re di Agade, Ibni-Sharrum, lo scriba, è suo servo». L'immagine dell'anfora che getta acqua è un simbolo di fertilità e abbondanza; sotto la scena, la linea di fondo è resa da un motivo a scaglie per la terra e da onde sovrapposte a rappresentare il corso di un torrente o di un fiume. L'immagine dei bufali d'acqua compare per la prima volta sotto il regno di Sargon il Grande: si trattava di animali esotici, giunti in Mesopotamia dalla Valle dell'Indo, e almeno al principio devono esser stati visti come bestie mitiche e potentissime del lontano Oriente.

L'arte della dinastia accadica introduce quindi monumenti alla sovranità, al potere regale, alla guerra e alla conquista, scolpiti con uno stile via via piú naturalistico e con abbondanza di particolari figurativi; le categorie di monumenti e statue già esistenti dai secoli trascorsi si trasformano in forme d'arte che esprimono il potere di una nuova forma di maestà. Nei secoli successivi queste forme cambieranno ancora, ma alcune delle piú inventive immagini di sovranità e vittoria create dagli scultori accadici ricompariranno da un'epoca all'altra, incorporate come prestiti da monarchi piú tardi nelle ri-

5.17.
Sigillo di Shatpum, figlio di Shallum, provenienza ignota, forse dall'Iraq meridionale, 2220-2193 a.e.v. Diaspro rosso, h 2,8 cm.

5.18.
Sigillo di Ibni-Sharrum, scriba di Shar-kali-sharri, provenienza ignota, forse dall'Iraq meridionale, 2217-2193 a.e.v. Diorite, h 3,9 cm.

spettive iconografie. Il ricordo dei grandi re accadici rimane nei monumenti che costoro si lasciano alle spalle e che in seguito verranno studiati da eruditi e scribi nell'epoca di **Hammurabi** (cfr. cap. VIII). L'era accadica termina nel 2193 a.e.v. sotto il regno di Shar-kali-sharri, e sarà seguita da un periodo di lotte e cambiamenti radicali; anziché fornire lignaggi dinastici, la Lista Reale sumerica indica questo caos con l'interrogativo: «Chi era re? Chi non era re?»



Capitolo sesto

Gudea: il ritratto regale e la durata delle immagini

p. 137 Nascita della ritrattistica

140 La statua e le forme della rappresentazione

141 Immagini di Gudea, principe di Lagash

146 Immagini e testi della Dinastia di Lagash

148 I testi: costruire la casa del dio

149 Funzione e durata delle immagini

Stele con scena di presentazione: Gudea portato alla presenza di un dio per intercessione di un'altra divinità, da Girsu, Iraq, 2140 a.e.v. circa. Calcare, h 63 cm.

GUDEA: IL RITRATTO REGALE E LA DURATA DELLE IMMAGINI, 2150-2000 A.E.V.

Periodo	Seconda Dinastia di Lagash, 2175-2100 a.e.v.
Regnanti	Gudea di Lagash, r. 2150-2125 a.e.v. Ur-Ningirsu, figlio di Gudea, r. 2125-2100 a.e.v.
Centri principali	Lagash, Girsu, Ur, Mari
Opere d'arte importanti	Statue di Gudea
Novità tecniche o stilistiche in campo artistico	Compaiono statue-ritratto colossali e sculture con lunghe iscrizioni L'arte raffigura i progetti architettonici; si registrano su cilindri di terracotta testi descrittivi di procedure architettoniche e opere d'arte, 2150 a.e.v. circa

L'arte del regno di **Gudea** di Lagash propone un interrogativo centrale nella storia dell'arte: che cos'è un ritratto? Con quali criteri definiamo la ritrattistica come genere? Nella Mesopotamia del sud si giunge, in quest'epoca, ad accompagnare le statue di persone con lunghe iscrizioni che forniscono elementi precisi sull'uso e funzione delle statue stesse: i testi apposti su queste opere sono tra le primissime fonti rinvenute al mondo di notizie sulle complesse pratiche legate alla creazione e funzione delle immagini, su come queste fossero considerate, e sulla loro collocazione all'interno dei templi. È chiaro dalle iscrizioni che secondo i popoli della Mesopotamia tali statue erano dotate di vita propria, e avevano lo scopo di supplire per l'eternità la presenza della persona raffigurata; allo stesso modo apprendiamo che le statue erano viste come entità animate, titolari di un'autonoma capacità di agire. Certi termini specifici della storia dell'arte emergono proprio dallo studio di queste opere: **arte concettuale** e **percettiva**, ritratto, installazione, immagine performativa... e le iscrizioni danno conto anche della scelta della pietra anziché del metallo per scolpire, e delle sue fonti di approvvigionamento come materia prima. Infine, è qui che vediamo il primo progetto architettonico noto, stretto fra le mani di una statua di Gudea di Lagash.

Le iscrizioni scolpite su queste statue vengono collegate all'immagine con modalità essenziali, come parti integranti della concezione dell'opera anziché complementi; lo scultore valuta con attenzione i punti in cui collocarle, e ai testi è riservata la stessa attenzione, in termini di qualità dell'intaglio, data a qualunque altro aspetto dell'immagine. Allo stesso tempo vediamo che l'oggetto del testo è quello di riferire il nome della persona rappresentata, insieme al nome della statua: possiamo quindi dire che in questo momento il genere del ritratto non è solo un'opera d'arte visiva raffigurante un determinato individuo realmente esistente, ma anche una scultura di parola e immagine che riunisce in sé entrambi i modi della rappresentazione.

Nell'intervallo di tempo fra il crollo dell'egemonia accadica (2193 a.e.v.) e l'inizio del successivo dominio dinastico con centro a Ur (nel periodo **Ur III**, 2112 a.e.v.), alcune città-stato mesopotamiche tornano indipendenti, riadottando il regime politico che aveva caratterizzato il periodo proto-dinastico: uno di questi centri urbani autonomi fu la città-stato di Lagash nella Sumer sudorientale. Attualmente si definisce talvolta questo periodo d'indipendenza «Seconda Dinastia di Lagash» per distinguerlo dall'era protodinastica che lo precedette; Gudea fu uno dei membri di questa dinastia. Questo *ensi*, o governatore, di Lagash commissionò talmente tanti testi letterari, templi e statue da diventare uno dei regnanti meglio conosciuti dell'antica Mesopotamia, e le sue opere sono una fonte ricchissima di notizie sulla produzione di scultura e architettura del mondo antico. Benché si dibatta ancora oggi sulla durata del suo regno e sulle date precise della sua dinastia, è certo che il suo fu un lignaggio famigliare che si inserí gradualmente nel piú vasto stato di Ur III, il quale a sua volta, al termine del III millennio a.e.v., avrebbe preso il controllo di gran parte della Mesopotamia (cfr. cap. VII).

Nascita della ritrattistica.

Esisteva una lunga tradizione, con radici nel periodo di Uruk, di raffigurazione del sovrano sotto forma di statua intesa a rappresentarne la personalità vivente [**6.1**,

p. 139]. Questo tipo di statua viene dapprima realizzato come **ex voto**, cioè come offerta sacrosanta che il donatore collocava in un tempio dedicato a una divinità, e che non poteva essere rimossa dal recinto consacrato. Abbiamo già visto che nel Proto-dinastico si cominciano a corredare queste immagini con l'incisione di testi che identificano la specifica persona rappresentata in effigie, e che i Sumeri avevano iniziato ad attribuire nomi anche alle statue stesse: questi nomi si possono definire performativi, perché è il nome a consentire eternamente alla statua di adempiere al suo compito votivo, cosicché la sua capacità di agire possa perdurare anche in un futuro remoto. L'attribuzione del nome è dunque una componente vitale del rito che permette la trasformazione da pietra o metallo in rappresentazione valida, imbevuta dell'essenza della persona raffigurata: il legame identitario, innegabilmente strettissimo, che collega l'immagine alla persona effigiata, dal punto di vista della storia dell'arte ci consente di etichettare queste opere come ritratti. Ma in questo contesto, l'uso del termine «ritrattistica» per descrivere immagini provenienti dall'antichità richiede una premessa chiarificatrice.

Nella storia dell'arte occidentale, l'idea di ritratto è basata su una forte somiglianza esteriore fra il modello e la sua rappresentazione: quella che troviamo in certe tradizioni pittoriche europee successive al Rinascimento, o nella fotografia moderna. In questi casi, il primo criterio ritrattistico è appunto quello della somiglianza: è l'approssimazione fisica a collegare l'immagine alla persona rappresentata. Da questa definizione tradizionale è scaturito un certo dibattito sull'opportunità di classificare le immagini di individui di era mesopotamica come ritratti; ma queste definizioni e argomentazioni non sono piú accettate pacificamente da tutti gli storici dell'arte. Si dimostra facilmente che anche nella tradizione occidentale del ritratto scolpito entrano in gioco, insieme al desiderio di somiglianza esteriore, altri fattori. Nel caso dei dipinti del Rinascimento italiano, creati in un'epoca che si affidava non poco al concetto di somiglianza naturalistica, i ritratti erano scientemente usati per comunicare nozioni come il ceto sociale, la professione e il lignaggio ancestrale, insieme ad aspetti meno evidenti del carattere del modello, della sua personalità e delle sue virtú, che si riteneva fossero riflessi nei lineamenti. Per questo già ai tempi cinquecenteschi del Vasari diventa normale, nello studio della ritrattistica, osservare qualunque ritratto come compendio della personalità di chi vi era rappresentato.

Tale diffusa interpretazione del ritratto come sembianza della persona e dei suoi tratti interiori si è diffusa universalmente, e perciò la tradizione artistica di determinate culture è stata giudicata manchevole o inadeguata perché non si conforma a questi parametri. La definizione di «ritratto» che si sviluppò nel contesto specifico dei requisiti socio-economici della prima Europa moderna comprendeva, tra le altre, l'esigenza di definire per rango le classi mercantili allora emergenti; eppure, persino nella tradizione occidentale la ritrattistica ha avuto esigenze diverse in epoche e luoghi diversi, con una conseguente variazione degli standard di verosimiglianza rappresentativa dell'individuo. Altre tradizioni artistiche, per esempio in Cina o in Africa, scelgono di rappresentare l'individuo in modi che non aderiscono ai criteri europei: e questi ritratti costituiscono uno spunto di riflessione su come si può raffigurare la persona, con la sua identità e il suo destino, per mezzo di una fisiognomica codificata per cui il corpo è portatore di segni significativi. Questa idea d'identità, incisa sul corpo, apre nuove vie al ragionamento sulla rappresentazione, e allarga il concetto di ritrattistica in modi assai interessanti.

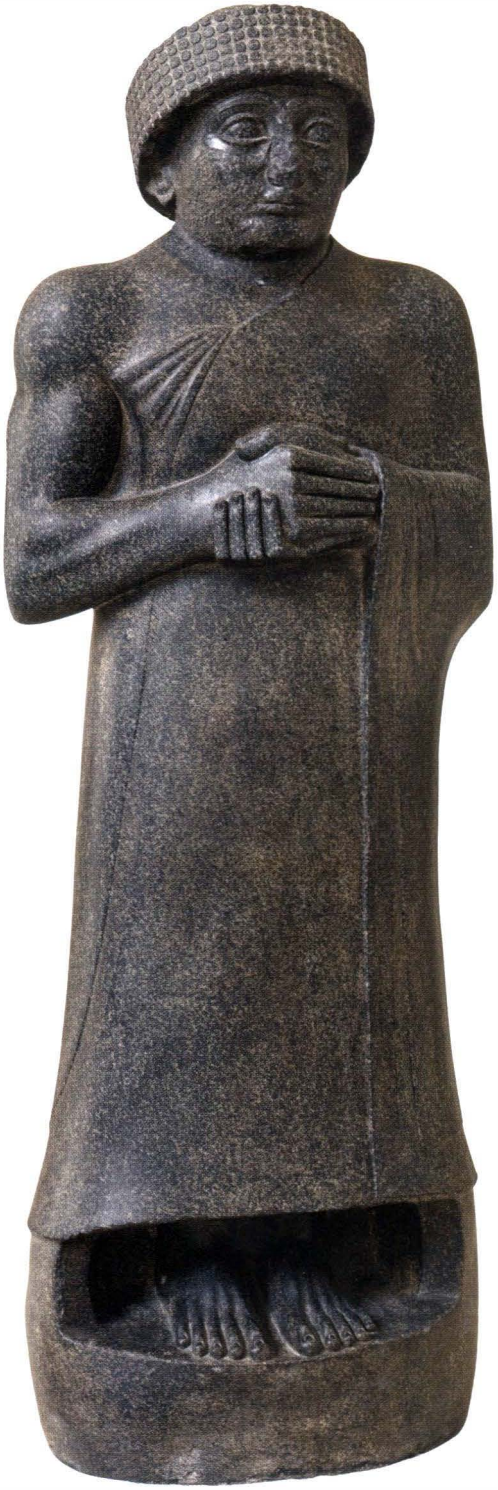
Il legame tra immagine e persona può essere operato anche senza la somiglianza fisica, come in talune tradizioni artistiche moderniste e astratte. Nel Vicino Oriente antico, l'immagine di una persona rappresenta quella persona in modo attento e preciso, ma non principalmente attraverso la verosimiglianza: queste immagini sono raffigurazioni idealizzate dell'individuo, che seguono paradigmi di bellezza e congruità nella rappresentazione del rango e del ceto sociale. Al tempo stesso, il modo in cui la persona è raffigurata comunica anche quel che si ritiene essere il suo destino, e l'immagine può addirittura fungere da surrogato: per mezzo dei testi, le statue di Gudea di Lagash ci raccontano esattamente questo. Le statue della Dinastia di Lagash si possono dunque definire ritratti, benché siano opere d'arte concettuale anziché percettiva, in quanto funzionano come immagini strettamente legate alla persona rappresentata. Vale a dire che funzionano come immagini astratte, anziché

6.1.
Gudea in piedi con le mani giunte, Girsu, Iraq, 2150-2125 a.e.v. Diorite, h 1,4 m.

in base all'approssimazione percettiva o alla somiglianza fisica.

La statua e le forme della rappresentazione.

Della Seconda Dinastia di Lagash sopravvive un gran numero di statue, gran parte delle quali sono immagini di Gudea, *ensi* di Lagash [**6.2**, **6.3**]. La scultura dell'epoca non è facilmente collocabile per sviluppo stilistico, benché si sia certi di un ordine cronologico basato sulle statue di Ur-Bau, il suocero di Gudea, e di **Ur-Ningirsu**, suo figlio e successore. (È possibile distinguere le immagini di Gudea da quelle del figlio perché le iscrizioni scolpite sulle statue forniscono le generalità della persona rappresentata). Ciò nonostante, si vede bene che la statua in diorite di Ur-Bau qui illustrata [**6.4**] è compatta e lineare, squadrata e piú simile all'astrazione geometrica della forma corporea tipica del Proto-dinastico, mentre



6.2.
Gudea in piedi, da Girsu, Iraq, 2150 a.e.v. circa. Diorite, h 1,7 m.

6.3.
Gudea, provenienza ignota, forse da Girsu, Iraq, 2130 a.e.v. circa. Diorite, h 78 cm.

quelle di Ur-Ningirsu [**6.10**, p. 147] sono lievemente piú morbide, con i profili della figura piú sinuosi, e prive dei piani marcati di gran parte delle statue di Gudea.

Immagini di Gudea, principe di Lagash.

Le statue di Gudea a noi note oggi sono ventisette. Ai primi del XX secolo fu assegnata a ciascuna una lettera dell'alfabeto per distinguerla dalle altre in base al primo ordine di esposizione al Louvre, dove le statue furono portate dopo il rinvenimento a Girsu (l'odierna Telloh) tra il 1909 e il 1929. Di lí si continuò ad assegnare lettere alle statue di Gudea indipendentemente dalla loro provenienza, cosicché quelle che arrivavano da scavi clandestini furono etichettate allo stesso modo di quelle ritrovate presso l'antico sito di Girsu, e gli studiosi usano ancor oggi queste lettere per amor di semplicità. Tra le statue note ci sono figure intere in piedi di grandi dimensioni dell'*ensi*; figure assise di varie dimensioni, da piccole [**6.6**, p. 143] a colossali; e teste frammentarie che si possono identificare come provenienti da altre statue di questo regnante su cui abbiamo molta documentazione. Molte statue della Seconda Dinastia di Lagash recano lunghe iscrizioni che le identificano con certezza, fatto molto utile per le attribuzioni e datazioni storico-artistiche in rapporto allo studio di stili e tecniche scultorie, gli aspetti da noi qui affrontati. Ma, come già detto, i testi incisi su queste statue forniscono anche una gran quantità di informazioni sulla funzione, la creazione e lo scopo di queste immagini, il che ne fa inestimabili fonti di notizie sulla realizzazione e l'installazione della scultura votiva regale del III millennio a.e.v., foriera di molte prassi che sembrano proseguire in forme piú tarde di ritratto votivo mesopotamico.

6.4.
Statua di Ur-Bau (fronte e retro) da Girsu, Iraq, 2175 a.e.v. Diorite, h 68 cm.

6.5.
Gudea in piedi (Statua A), da Girsu, Iraq, 2150 a.e.v. Diorite, h 1,24 m.

La grande figura di Gudea del Louvre, nota come Statua A, è un bellissimo esempio di immagine votiva eretta, benché mancante della testa [**6.5**]. Rappresenta un uomo in preghiera dinnanzi al suo dio: le mani giunte sono scolpite a piani nettissimi e il corpo ammantato è di forma cilindrica, con una porzione di stoffa liscia sul davanti a ospitare il riquadro con l'iscrizione. Le pieghe della veste che ricade dalla spalla sinistra sono modellate con grande morbidezza, mentre il lembo di tessuto sul braccio è intagliato in modo piú netto e dettagliato, a contrastare con la superficie liscia dell'indumento; i piedi, intagliati insieme alla base, seguono il metodo proto-dinastico di incorporare il piedistallo nella forma scolpita dell'immagine. Le iscrizioni sulla spalla destra e sulla veste dedicano la statua alla dea Ninhursag (una dea madre, nota anche come Ninmah e Nintu); il testo afferma inoltre che fu Gudea a portargliela, nel tempio di Girsu a lei dedicato, giacché vi si legge in coda:

> *Possa la signora che prende ferme decisioni per cielo e terra, Nintu, madre degli dèi, dare a Gudea, che [le] costruí la casa, una lunga vita... [per questo] egli diede un nome [alla statua] in onore di lei, e gliela portò nella casa.*

Di forma compatta e postura seduta, la Statua P del Metropolitan Museum [**6.6**] rappresenta invece Gudea con lo sguardo avanti a sé, a contemplare qualcosa che gli sta di fronte e che era presumibilmente la statua di culto del dio che avrebbe dovuto pregare per l'eternità. Il principe ha il viso glabro e indossa un copricapo di lana dal bordo sporgente, rappresentato da sei file di ricci fitti e perfettamente allineati; dal berretto sbucano la parte inferiore dei padiglioni e i lobi delle orecchie. Gli occhi grandi dai contorni pesanti e le sopracciglia folte che si uniscono alla radice del naso sono tratti tipici della statuaria dell'epoca, mentre le gote morbide e la salda mascella squadrata sono aspetti che riconosciamo come tipici delle immagini di Gudea, allo stesso modo della forma del naso e della bocca dal labbro inferiore leggermente intaccato. Tutte le statue rappresentano il principe nel fiore degli anni: le fattezze sono quelle del maschio ideale, ma il corpo è codificato anche secondo una fisionomia intesa a trasmettere le caratteristiche del governante sano e robusto. Dunque lo stile scelto per scolpirne il corpo non è solo una questione di forma, o un elemento convenzionale dell'opera: gli aspetti fisici sono scolpiti per comunicare significato, e le caratteristiche figurative della statua sono molto simili alle descrizioni testuali coeve degli attributi del buon sovrano. La testa – di proporzioni maggiori rispetto al corpo – ricorda la descrizione scritta secondo cui Gudea possedeva «la testa giusta, fatta per distinguersi nell'assemblea dal dio **Ningiszhida**». In altre parole, la testa grossa è un segno di raffinatezza e di autorità confacente al sovrano, l'uomo che si distingue in mezzo al popolo. Allo stesso modo l'enfasi sul braccio destro, muscoloso ed esposto, ne indica la forza e la capacità di governare. L'immagine intende mostrare Gudea con «la vita in abbondanza dentro di lui», come dicono i testi sumerici; e il nome di questa statua è «Possa la vita di Gudea, che costruí la casa, essere lunga».

Delle statue di Gudea la piú nota è forse la Statua B a grandezza naturale, in cui il principe tiene sulle ginocchia un progetto architettonico [**6.7**, p. 144]. L'opera è notevole sia per l'originalità della composizione, sia per l'eccellenza dell'esecuzione scultoria e la qualità della superficie, liscia e priva di difetti, del blocco di diorite da cui è stata intagliata. La parte inferiore e il dorso sono coperte d'iscrizioni, il che fa della statua, simultaneamente, un monumento scritto. Il testo comincia sul retro, a suggerire che la statua fosse collocata di fronte alla divinità, e che l'iscrizione fosse lí posta a beneficio degli osservatori mortali che entrassero nel tempio.

La Statua B, mancante della testa, rappresenta Gudea seduto su uno sgabello dalle gambe ricurve. Il principe indossa un lungo manto, che gli copre una spalla e un braccio ed è infilato sotto l'altro braccio, a formare una serie di drappeggi; è scalzo, e tiene le mani giunte in atteggiamento di preghiera. Le estremità sono realizzate in maniera abilissima e molto dettagliata, con le dita delle mani e dei piedi affusolate e scolpite con grande perizia e i profili di ciascuna unghia definiti da una linea doppia, mentre le pieghe delle nocche vengono mostrate con tre incisioni legate in fondo da un motivo stilizzato; tanta enfasi attira l'attenzione sulle mani e sui piedi, in contrasto con le superfici lisce e

6.6.
Gudea seduto (Statua P), forse da Girsu, Iraq, 2150 a.e.v. Diorite, h 44 cm.

arrotondate della muscolatura. La gonna della veste è di forma rettangolare, a conferire alla statua il senso di una presenza forte, solida e salda, che conserva le caratteristiche del blocco di pietra da cui è stata scolpita; e sia la gonna, sia il sedile sono ricoperti da un lungo testo, intagliato con grande attenzione per la qualità estetica dei caratteri, e per questo si comprende senz'altro che il testo deve essere inteso come parte integrante della concezione e funzione dell'opera d'arte.

Il progetto disegnato sulla tavoletta che Gudea tiene in grembo è in tutta evidenza una proiezione ortogonale che delinea i contorni del santuario di Ningirsun sito a Girsu e detto E-ninnu (Casa dei Cinquanta). Lo vediamo come una struttura dalle mura spesse, sostenuta da contrafforti nel senso della lunghezza, dotata di sei porte fortificate, munita di **salienti** (angoli in muratura con il vertice verso l'esterno) e fiancheggiata da torri:

6.7.
Gudea seduto (Statua B) (fronte e particolare), da Girsu, Iraq, 2150 a.e.v. circa. Diorite, h 93 cm.

un genere di tempio dalla facciata a speroni, costruito con mattoni sia crudi, sia cotti, che sappiamo esser stato in uso nell'architettura della Mesopotamia antica.

La lunga iscrizione ci dice che la statua è scolpita nella diorite, materiale che Gudea importava dalla lontana terra di Magan, affacciata su quello che è oggi il Golfo Persico. Cosí dice il testo:

> *Dal paese straniero di Magan, egli [Gudea] portò la diorite e la scolpí in forma di statua di pietra. E la chiamò: «Per il mio Signore ho costruito questa casa, la vita mi sia ricompensa» e gliela portò nell'E-ninnu. Gudea donò alla statua la parola.*

E piú avanti:

> *Per questa statua nessuno ha potuto usare argento o lapislazzuli, né si doveva lavorare con rame o stagno o bronzo.*
> *È solo e soltanto di diorite; la si ponga sul luogo delle libagioni.*
> *Nessuno dovrà danneggiarne la pietra con la forza.*

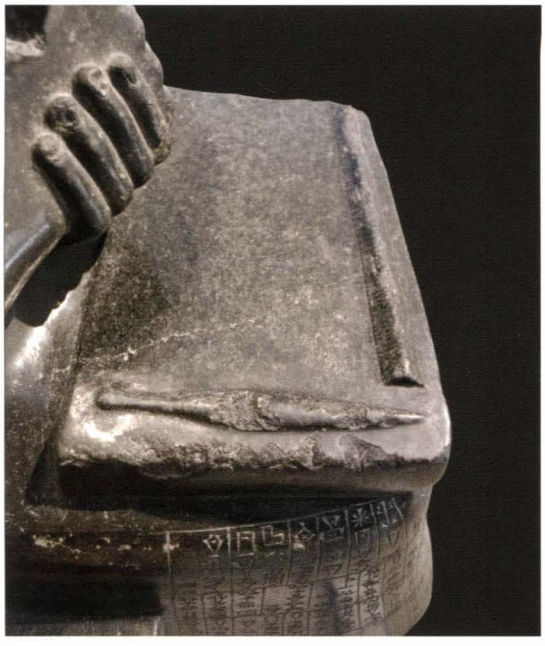
Quest'affermazione non serve solamente a vantare le merci esotiche e preziose che Gudea era in grado di far arrivare a Lagash da paesi lontani, o la distanza che le sue navi potevano percorrere, ma anche a magnificare le proprietà di questo materiale; esaltazione, questa, ripresa in alcuni testi letterari narranti leggende in cui le caratteristiche visive e materiali della pietra di diorite vengono descritte come essenziali al suo destino e conferite dagli dèi. Quanto la diorite è dura da scolpire, tanto è longeva e difficile a intaccarsi, il che la rende perfetta per sculture di questo tipo. (Sulle pratiche di

deturpamento e distruzione di sculture, cfr. pp. 122-25).

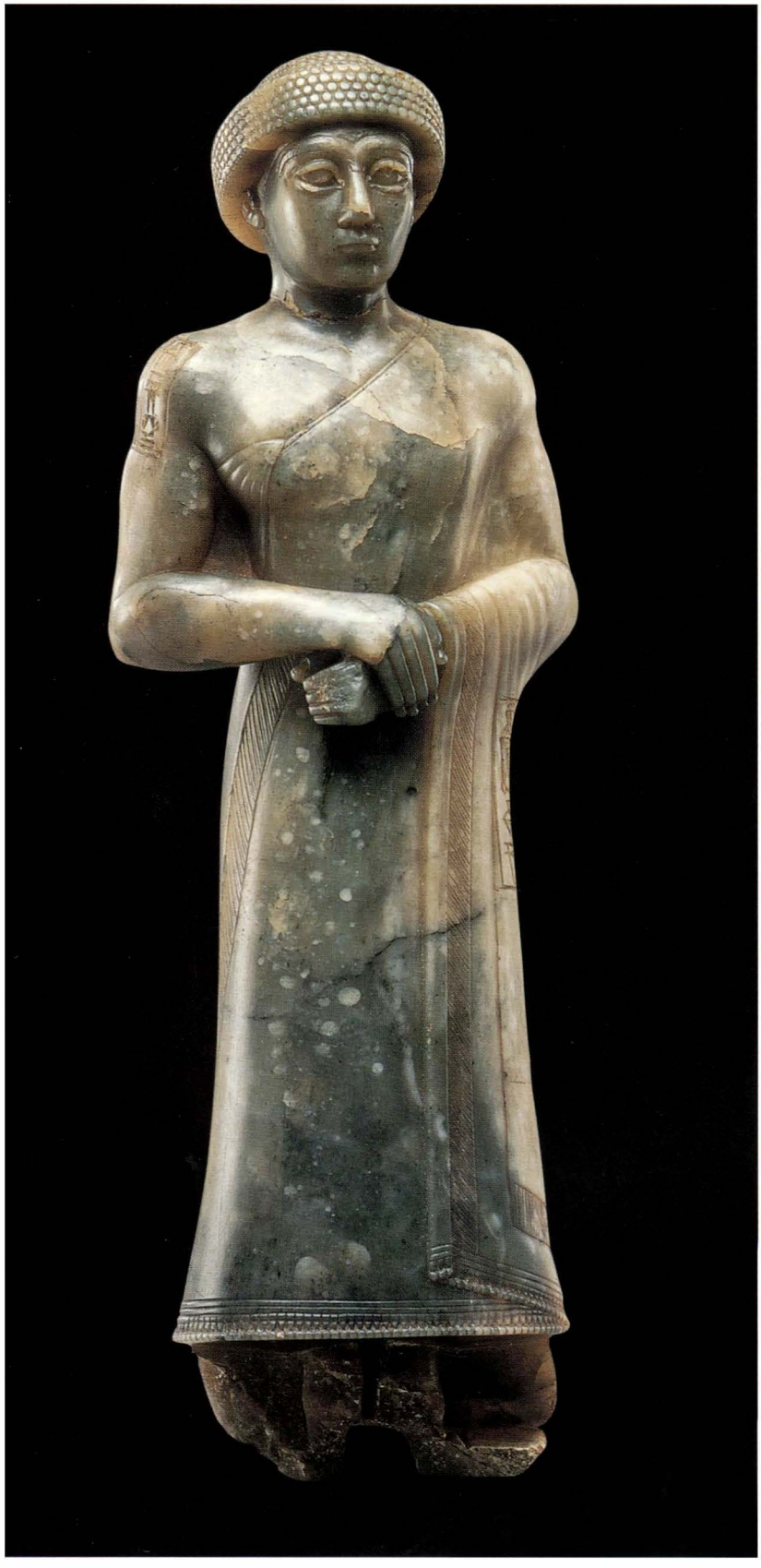
Gudea tiene in grembo il progetto dell'Eninnu, a dire che la statua ha lo scopo di perpetuare entrambi gli atti di devozione, l'offerta dell'immagine e la costruzione del tempio. Ma le iscrizioni affermano altresí che è stato il dio stesso ad affidarglielo, a mo' di cianografia divina: il progetto gli è stato infatti mostrato in sogno su una tavoletta di lapislazzuli, ed è dunque sia dono *alla* divinità che dono *della* divinità, in un reciproco scambio votivo tra l'uomo e il suo dio, reso meravigliosamente concreto in questa statua.

Un'altra effigie di Gudea architetto, la Statua F, regge in grembo una tavoletta in bianco, uno stilo e una riga graduata [**6.8**], strumenti usati per creare progetti o modelli in scala corretta. Si tratta della piú lontana testimonianza dell'uso di progetti e righe che ci provenga dall'antichità; l'immagine del sovrano come pio costruttore di templi è una vecchissima tradizione, come abbiamo visto nell'esempio, risalente al Proto-dinastico III, del bassorilievo di Ur-Nanshe, in cui il principe di Lagash reca il canestro per la posa del primo mattone necessario all'erezione del tempio [**3.22**, p. 83].

Quanto al Gudea di Detroit, è un'insolita statua di questa dinastia [**6.9**, p. 146] che sfrutta le proprietà semitrasparenti della paragonite verde per creare il proprio impatto visivo. Piú facile da scolpire rispetto alla diorite, questo minerale piú tenero conferisce curve piú morbide e contorni fluidi alla figura del sovrano: le spalle larghe e la vita stretta sono enfatizzate in un modo che non ha uguali nelle altre statue di Gudea in posizione eretta. Le frange all'orlo della veste sono rappresentate in grande dettaglio, e la mano destra stringe il polso sinistro, in un gesto diverso rispetto ad altre raffigurazioni. La statua reca un'iscrizione sul dorso e sulla spalla destra, che la dedica alla dea Geshtinanna, moglie del dio Ningiszhida: vi leggiamo che Gudea costruí per lei un tempio a Girsu e vi pose la statua. L'autenticità del Gudea di Detroit è stata a lungo dibattuta per via dell'inconsueta scelta di materiale e di alcuni particolari dell'intaglio; la statua (come nel caso di altre immagini di Gudea) fu acquisita sul mercato antiquario. Per lo storico dell'arte, l'assenza di una provenienza archeologica certa solleva diversi problemi, di natura sia storica sia etica, giacché il saccheggio illecito



6.8.
Gudea seduto (Statua F) (fronte e particolare), da Girsu, Iraq, 2150 a.e.v. circa. Diorite, h 86 cm.



di antichità distrugge il contesto storico e i relativi dati; nel caso del Gudea di Detroit, tra gli elementi che depongono a favore della sua autenticità c'è la complicatissima iscrizione, difficile da replicare da parte di un falsario pur abile, che però non fosse anche un esperto di lingua sumerica.

Quella di Gudea è una statuaria introspettiva, a riposo, diversamente da quanto accade per esempio per la statua di Manishtushu re di Akkad [**5.6**, p. 120], in cui si vede il movimento nell'increspatura della veste: c'è serenità nella pietra levigata delle immagini di Gudea, e un forte senso di *pietas* nell'atteggiamento delle mani giunte in preghiera. Sono immagini potenti, ma non tanto perché parlino di autorità e potere sovrano – come nella raffigurazione del principe accadico – quanto per la poderosa presenza dello stesso Gudea che racchiudono. La prestanza fisica è trasmessa dalla muscolatura vigorosa e ben definita della spalla e del braccio scoperti, intagliati per esprimere forza; nell'epiteto sumerico talvolta accompagnato al nome di Gudea, «ricolmato di forza da Nindara», la parola che rappresenta la forza può essere letta anche come «forte braccio». Questo particolare modo di scolpire il braccio potrebbe dunque avere lo scopo di iscrivere letteralmente il corpo con l'epiteto che qualifica Gudea come forte sovrano del suo popolo: la sottolineatura non è una novità del regno di Gudea, bensí riecheggia le primissime immagini regali, dalle sculture del periodo di Uruk fino alle immagini accadiche, che pure sottolineano una virilità possente. L'enfasi scultoria sulla muscolatura delle braccia nelle immagini del sovrano deriva perciò da una storia lunghissima, e costituisce una tradizionale forma di trasmissione dell'autorità regale che viene adottata anche per le immagini di Gudea.

Immagini e testi della Dinastia di Lagash.

Il figlio e successore di Gudea, Ur-Ningirsu, ci è noto grazie a tre statue che lo identificano per mezzo dell'iscrizione. Tra que-

6.9.
Gudea in piedi, provenienza ignota, forse da Girsu, Iraq, 2150 a.e.v.
Paragonite, h 41 cm.

ste, la piú sbalorditiva e meglio conservata è una statua in clorite in comproprietà fra il Metropolitan Museum of Art di New York e il Louvre [**6.10**]. Il viso di Ur-Ningirsu e la posa eretta con le mani giunte in preghiera seguono da vicino la tradizione delle statue di Gudea, ma i contorni del corpo sono piú morbidi, forse per l'uso della clorite, materiale molto piú tenero da scolpire rispetto alla diorite. Sotto la figura del sovrano in piedi vediamo anche il basamento, che fu scolpito insieme alla statua e raffigura una fila di figure barbute e inginocchiate, che indossano un gonnellino corto con cintura, un turbante o diadema adorno di piume, e che portano canestri di doni al sovrano: forse tributi da parte di vassalli, o forse prescrizioni delle offerte necessarie al prolungamento della vita della statua. Le figure sono interessanti per diversi motivi: la loro identità potrebbe dirci qualcosa sulla funzione della statua, ma è importante anche il modo in cui sono raffigurate. Innanzitutto sono mostrate in profilo assoluto, a differenza dei profili misti normalmente usati per figure regali e divinità; inoltre, di ciascuna lo scultore ha inciso anche la spalla e il braccio piú lontani dall'osservatore, scalando il secondo braccio sotto al primo, nel tentativo di sospingerlo indietro nello spazio retrostante la figura stessa. Questo tipo di profilo differisce notevolmente dalle pose formali che abbiamo visto usare per le immagini di dèi e re, in cui il torso è rivolto in avanti in modo da mostrare interamente le spalle ed entrambe le braccia (ad esempio, la statua di Gudea a Berlino, cfr. p. 134). L'iscrizione sul dorso afferma che Ur-Ningirsu consacrò la statua a Ningiszhida, suo nume personale, e che il nome della statua è: «Io sono l'amato dal mio dio; sia lunga la mia vita».

La statua di Ur-Ningirsu è il frutto di un saccheggio operato negli anni Venti del XX secolo, e la testa fu deliberatamente staccata dal corpo in modo che l'opera potesse essere venduta in due pezzi separati sul mercato antiquario. Il Louvre acquistò il corpo, e il Metropolitan la testa; quando si scoprí che le due parti andavano insieme la statua fu ricomposta, e oggi viaggia avanti e indietro tra New York e Parigi.

Insieme a quelle di Gudea e Ur-Ningirsu, a Girsu sono state poi rinvenute diverse statue che raffigurano donne di alto rango e sono per lo piú realizzate in calcare e clorite, anziché in diorite. La statuetta illustrata, che

6.10.
Ur-Ningirsu, figlio di Gudea, provenienza ignota, forse da Girsu, Iraq, 2100 a.e.v. Clorite, h 55 cm.

6.11.
Statua di donna, da Girsu, Iraq, 2150 a.e.v. Clorite, h 17,4 cm.

nelle condizioni originali sarebbe stata alta circa 30 centimetri, rappresenta una donna in atteggiamento di preghiera [**6.11**]; le sopracciglia folte e i grandi occhi pesantemente cerchiati sono scolpiti alla stessa maniera delle statue di Gudea. Sembra che in quest'epoca – il III millennio a.e.v. – le donne godessero di grande autonomia e di diritti sanciti dalla legge: sappiamo che potevano ereditare terre e beni, prerogativa esplicitamente menzionata nel testo della Statua B di Gudea tra i vantaggi della sua città; sappiamo inoltre che potevano commissionare e consacrare opere d'arte, sia per la vita propria sia per quella dei famigliari, e il numero di statue femminili commissionate ed eseguite in Mesopotamia meridionale nella seconda metà del III millennio a.e.v. non ha eguali nella storia mediorientale. Queste statue si distinguono non per il mezzo – la scultura a tutto tondo – ma per la funzione: non sono immagini di dee o di mitiche figure soprannaturali; al contrario rappresentano individui realmente esistiti nell'antichità.

Sebbene i testi raccontino che Gudea eresse anche stele di pietra, di queste opere rimane molto poco, diversamente da quanto accaduto per le numerose statue a tutto tondo che sono giunte intatte fino a noi. La parte superiore di un bassorilievo conservato a Berlino rappresenta una **scena di presentazione**, simile a scene analoghe che si riscontrano su sigilli. Una divinità minore conduce per mano Gudea alla presenza di un dio assiso in trono: la figura del supplice reca un'iscrizione sulla parte inferiore della veste che lo indica come «Gudea, principe di Lagash», mentre il nume che lo accompagna è certamente Ningiszhida, per via delle teste di drago che gli sorgono dalle spalle. Dinnanzi a questo dio ce n'è un altro, con il gonnellino ricoperto di acqua che scroscia. Tutte e tre le figure divine che della scena ci sono rimaste indossano una tiara a corna sormontata da un disco e vesti a balze, mentre Gudea porta un mantello con l'orlo a frange e stringe una fronda di palma nella mano destra; il frammento del dio assiso sul trono leonino potrebbe essere invece Enki, dio delle acque dolci. Il bassorilievo è in pessime condizioni ma conserva comunque una parte dell'iconografia divina e rituale dell'epoca.

I testi: costruire la casa del dio.

Fra i molti testi giunti a noi dalla Seconda Dinastia di Lagash ci sono due grandi cilindri di terracotta incisi con una composizione che tratta del progetto di fabbricazione dell'E-ninnu, il tempio di Ningirsu a Girsu, da parte di Gudea. Uno, il cilindro A, narra gli eventi che condussero alla costruzione, mentre l'altro, il cilindro B, ricorda le liturgie d'inaugurazione del tempio stesso. Rinvenuti nel 1877 da archeologi francesi sotto il muro di un edificio che potrebbe aver fatto

parte dell'E-ninnu – ma il tempio, di per sé, non è mai stato ritrovato –, questi cilindri riportano due dei piú lunghi testi letterari sumerici a noi noti.

Sul cilindro A [**6.12**] sono descritte immagini del sogno di Gudea, sogno inviatogli dal cielo come auspicio per la costruzione del tempio. Secondo il testo, il dio Ningirsu appare a Gudea in una «visione notturna» e fa in modo che l'E-ninnu gli compaia «davanti agli occhi». Sulle prime il sovrano trova l'apparizione assai enigmatica, perciò va a farsela spiegare e riferisce all'interprete di aver visto, in sogno, un essere

> *immenso come il cielo, immenso come la terra. Che era un dio riguardo alla testa, che era un Uccello di tuono riguardo alle ali, e una tempesta di piena riguardo al corpo. Aveva un leone accucciato al fianco destro e sinistro. Mi diceva che si doveva costruire la sua casa [...] C'era una donna che veniva avanti portando un mazzo di spighe. In mano reggeva uno stilo di metallo lucente, sulle ginocchia aveva una tavoletta con gli astri del cielo, e la consultava. Inoltre, c'era un guerriero che piegava il braccio stringendo una tavoletta di lapislazzuli su cui apponeva il progetto di una casa [...].*

Nel tempio della dea Nanshe, il significato del sogno è rivelato. Gudea apprende che l'essere immenso è il dio Ningirsu, il quale desidera che si eriga l'E-ninnu; che la donna con lo stilo lucente e la tavoletta astrale è la dea Nisaba, la quale «annuncia le buone stelle che benediranno la costruzione della Casa»; e che un terzo dio, Ninduba il guerriero, gli ha consegnato la tavoletta di lapislazzuli con i particolari del progetto (cfr. pp. 143-44). I testi letterari ci raccontano dunque come i Mesopotamici si figuravano i loro dèi, come questi comunicavano con i mortali per mezzo di sogni e oracoli, e come le loro richieste venivano esaudite: l'immaginario poetico è un altro luogo in cui ci è possibile studiare le prassi estetiche di questi popoli. L'elemento testuale e quello visivo sono sempre strettamente collegati per molti aspetti, poiché le immagini visive incorporano spesso metafore e similitudini di tipo letterario, e le opere scritte dal canto loro fanno sovente riferimento all'immaginario visivo.

Funzione e durata delle immagini.

I primi particolari su fabbricazione e uso delle opere scolpite si ritrovano già nelle iscrizioni statuarie del Proto-dinastico, ma nell'epoca di Gudea tutto si fa piú ampio e piú chiaro; dal termine del III millennio a.e.v. ci viene una ricca messe di informazioni riguardo alle pratiche di creazione delle immagini e alla loro ricezione, dall'acquisizione del blocco fino alla collocazione della statua nel tempio.

Sulla Statua B di Gudea architetto [**6.7**, p. 144], per esempio, l'iscrizione afferma che egli «installò la statua per comunicare messaggi» e che essa deve essere posta «sul luogo delle libagioni». L'iscrizione fornisce poi elenchi di materiali necessari alla costruzione del tempio, come tipi di legno, pietre preziose, metalli e via discorrendo, e descrive le attività e le imprese compiute da Gudea. In altre parole, la statua racchiude molto piú che la semplice persona di Gudea; e altre sue statue giocano allo stesso modo con la rappresentazione visiva e testuale. Sia la Statua B sia la Statua F rappresentano il

6.12.
Cilindro di Gudea A, da Girsu, Iraq, 2150 a.e.v. Terracotta, h 60 cm.

6.13.
Offerta di fondazione: dio inginocchiato che regge un piolo, forse da Lagash, Iraq, 2150 a.e.v. Lega di rame, h 33,5 cm.

In questo periodo le offerte di fondazione assumono una forma nuova, che compare accanto agli altri generi di figure già in uso nei secoli precedenti. Questa sagoma inginocchiata è una divinità che stringe un grosso piolo da inserire nel terreno, e fu posta in un deposito di fondazione; nei testi letterari di Gudea si dice che queste statuette sono in forma di maghi. Apprendiamo inoltre che le casse con queste offerte venivano interrate molto a fondo e che erano dette «cassette dell'Abzu», dal nome dell'acqua dolce primordiale: dovevano essere sepolte a una profondità tale da raggiungere la falda idrica. I testi di Gudea ci offrono quindi una testimonianza dei rituali architettonici e dei tipi di immagini a questi necessari.

sovrano con gli attrezzi e i metodi dell'architetto: nella prima Gudea regge un progetto completo (basato sull'immagine inviatagli in sogno come oracolo dagli dèi), mentre nella seconda ha con sé una tavoletta in bianco, la riga graduata e lo stilo, ed è pronto a dare inizio a una nuova opera. Il testo fa inoltre un inventario di acquisti di materie prime essenziali alla fabbricazione: la statua racchiude quindi il processo creativo dell'opera di devozione, da segno onirico ad architettura, da visione di origine divina a dono votivo del tempio. L'ex voto, allora, non è solo la statua dell'uomo-Gudea, ma anche l'offerta del tempio intero, del lavoro che esso è costato, compreso quello dello stesso Gudea, e delle materie prime mutate in edificio sacro secondo la visione inviata dagli dèi. E a sua volta il tempio è paragonato alla città, in modo tale che il progetto produca un impatto sull'intera città-stato.

In quest'epoca prosegue anche la tradizione proto-dinastica del conferimento di un nome a statue e monumenti, e questi nomi ci forniscono indicazioni chiare sulla funzione di ciascuna opera. Per mezzo dell'iscrizione, il nome reitera e sottolinea la presenza visibile della persona rappresentata nella statua, dando a quest'ultima il potere di agire come suo surrogato: e in questo senso, la statua diviene un sostituto eternamente valido della persona, a prenderne il posto nell'atto della preghiera e per ciò stesso – mediante l'immagine e il testo performativo – a conferirle una forma di immortalità. Il nome «Possa Gudea che costruí il tempio godere di lunga vita», per esempio, non è solo descrittivo, ma replica costantemente l'incantesimo nel futuro; queste statue-ritratto faranno da vicario animato del soggetto sia nel corso della sua vita, sia per molto tempo dopo la morte.

La fede nella natura animata della statua risulta limpidamente dai testi. L'iscrizione sul dorso della Statua B inizia con un elenco di offerte alimentari da donare alla statua, come se fosse un essere vivente: dovrà ricevere un litro di birra e un litro di pane, mezzo litro rispettivamente di farina e tritello di farro. Il testo specifica chiaramente: «Per la statua di Gudea, *ensi* di Lagash, l'uomo che costruí l'E-ninnu», e raccomanda quindi ai posteri di non interrompere queste offerte di cibi e bevande; poiché la statua era collocata nel Ki-a-nag, «il luogo ove si versa l'acqua» in cui si offrivano libagioni ai defunti, le offerte dovevano proseguire anche dopo la morte della persona rappresentata. Queste offerte alimentari venivano già poste davanti alle statue di epoca proto-dinastica, a indicare che abbiamo davanti una tradizione e un sistema di credenze molto antichi. Malgrado le offerte, tuttavia, le statue non sono divine in sé, bensí stanno ritte o sedute di fronte alla divinità, come le iscrizioni ci dicono; ma sono entità viventi, una perpetuazione della forza vitale del soggetto sotto forma di statua. Può darsi che i portatori di doni raffigurati sul basamento della statua di Ur-Ningirsu [**6.10**, p. 147] rappresentino proprio questo rituale, l'offerta alimentare come parte della manutenzione della statua.

Con la Statua B Gudea intrattiene anche un colloquio, dicendole: «Statua, ti prego di dire al mio Signore...», per poi far seguire l'invocazione da un elenco di imprese e buone azioni da lui compiute. Alla statua si chiede dunque esplicitamente di riferire il mes-

saggio al dio Ningirsu. Nel Gudea di Detroit (Statua M [**6.9**, p. 146]), come in diversi altri esempi, il testo afferma che la statua «rimarrà in costante preghiera».

Le statue venivano dunque collocate nei templi a perpetua rappresentazione del sovrano di fronte agli dèi: le sue immagini erano dotate di potere, si sostentavano con offerte di cibo e bevande, e dalle iscrizioni dedicatorie sappiamo che erano accreditate di forza vitale e quale funzione avessero all'interno del tempio. Ma per i sovrani antichi queste statue erano anche un tramite verso l'immortalità, che consentiva loro di permanere nel tempo proprio attraverso la rappresentazione. Le iscrizioni si concludono spesso con un'invettiva, ad avvertire che se un futuro regnante facesse diminuire o cessare le periodiche offerte alimentari, o se qualcuno raschiasse il testo o danneggiasse la statua, questi sarà colpito da una terribile maledizione: gli dèi avrebbero «divelto le sue fondamenta e prosciugato il suo seme», il che significa che il colpevole non avrebbe avuto figli né discendenti a perpetuarne il nome e il ricordo. Allo stesso modo in cui un bambino porta avanti il nome e la memoria di un'altra persona, cosí fa l'immagine vicaria vivente: la distruzione della statua è dunque vista come un modo di troncare l'immortalità della persona rappresentata.

L'importanza della collocazione e della prosecuzione dei rituali è già evidente nel Proto-dinastico, e le invettive si trovavano già sulle statue di epoca accadica; questo atteggiamento rispetto alle immagini, e alla natura animata delle statue, è tipico della Mesopotamia e di altre parti del Vicino Oriente antico, che considerano le statue non semplicemente pietra lavorata ma vera presenza, incarnata in immagini che devono durare in eterno. Anche le testimonianze archeologiche possono essere rivelatrici: apprendiamo elementi sulla fede nella natura animata delle immagini e sull'importanza della loro manutenzione dalle zone di reperimento, quando vengono annotate con precisione durante lo scavo scientifico. Per esempio sappiamo dal sito di Mari, in Siria, che le statue dei sovrani di Mari coevi di Gudea sono state conservate e curate a palazzo per molti secoli a seguire, e sempre lí riscontriamo, dalle iscrizioni, premure analoghe riguardo al raschiamento o alla distruzione delle immagini. La statua di uno di questi principi di Mari, Puzur-Ishtar, fu portata a sud fino a Babilonia, dove fu ritrovata da scavatori tedeschi alla fine dell'era ottomana [**6.14**, p. 152]. L'iscrizione incisa in colonna intorno alla parte bassa della veste e sul cartiglio sotto il braccio destro recita:

Turam-Dagan, generale di Mari
Puzur-Ishtar, suo figlio
al dio [Ea], Signore [dell'Assemblea], egli
[dedicò] questa s[tatua di sé stesso] p[er la propria vita]
[Quanto a colui che ri]muovesse questa iscrizione
possano gli dèi Ishtar, Dagan, Ea, signore dell'assemblea, svellere le sue fondamenta.

Cartiglio:

Puzur-Ishtar, generale di Mari
Sillakka, luogotenente, è suo fratello.

La statua del generale Iddi-Ilum fu trovata in due pezzi separati – uno nella corte e uno presso il grande portale del palazzo di Mari –, di cui si scoprí che combaciavano l'uno con l'altro [**6.15**], e reca un'iscrizione in colonna sulla veste:

Iddi-Ilum, generale di Mari
alla dea Ishtar
dedicò una statua di sé stesso
Quanto a colui che rimuovesse quest'iscrizione possa
la dea Ishtar distruggere la sua progenie.

Tutte queste statue, come quelle di Gudea e dei governatori di Mari (noti con il titolo accadico di *shakanakku*), possiedono una biografia controllabile. Furono realizzate alla fine del III millennio a.e.v. ma rimasero visibili, e al centro di rituali, per secoli dopo la loro creazione; spesso furono anche spostate, ma noi siamo in grado di tracciarne i movimenti e il riutilizzo per tutta l'antichità, e sono poi state conservate per secoli e addirittura millenni in qualità di significative opere storiche di re ancestrali, benché questo genere di collezionismo non si sia peritato di compiere razzie in altri paesi.

La piú ampia collezione di statue di Gudea si trova oggi presso il Louvre, che le espone come antichità entro una moderna istituzione culturale europea, ma questo è solo l'ultimo di una serie di utilizzi attuati nel corso della vita di queste opere. Gli archeologi francesi che le portarono a Parigi le avevano rinvenute nel palazzo di un governante ellenistico nel sud dell'Iraq, ma le sculture avevano già duemila anni quando questi le esponeva presso la propria corte nella città di Girsu; vi erano rimaste dopo che Gudea

6.14.
Puzur-Ishtar, da Babilonia, Iraq, 2100-2000 a.e.v. circa. Diorite, h 1,7 m.

La testa fu acquisita sul mercato antiquario prima dell'inizio degli scavi di Babilonia nel 1899, durante i quali fu poi rinvenuto il corpo.

ve le aveva collocate, ma furono riscoperte e ricollocate nel palazzo di questo sovrano piú tardo, **Adad Nadin Ahhe**: torneremo su di lui e sulle sue abitudini di collezionista nel capitolo XIV.

Le statue di Gudea e della sua dinastia raccontano moltissimo sugli usi e la durata delle antiche sculture mesopotamiche, e in particolare sui ritratti personali. Tramite la combinazione di testo e immagini, insieme ai complessi rituali legati alla loro realizzazione, le statue erano concepite come essenza presente della persona rappresentata; e questa considerazione delle immagini, che nelle statue di Gudea e nei testi che le accompagnano si fa cosí evidente, sembra inscindibilmente legata alla nozione mesopotamica di potere e longevità delle immagini stesse. Nel capitolo seguente vedremo invece come i re della Terza Dinastia di Ur sottolinearono l'ordine eterno del loro lignaggio ancestrale per mezzo dell'immagine del re-costruttore.

6.15.
Iddi-Ilum, da Mari, Siria, 2090 a.e.v. circa. Steatite, h 41,5 cm.

Capitolo settimo

La Terza Dinastia di Ur

p. 158 Architettura

158 La ziggurat di Ur

160 I recinti sacri

162 Scultura

162 Offerte di fondazione

163 La stele di Ur-Namma

166 Rappresentazioni di Shulgi

167 Altre sculture

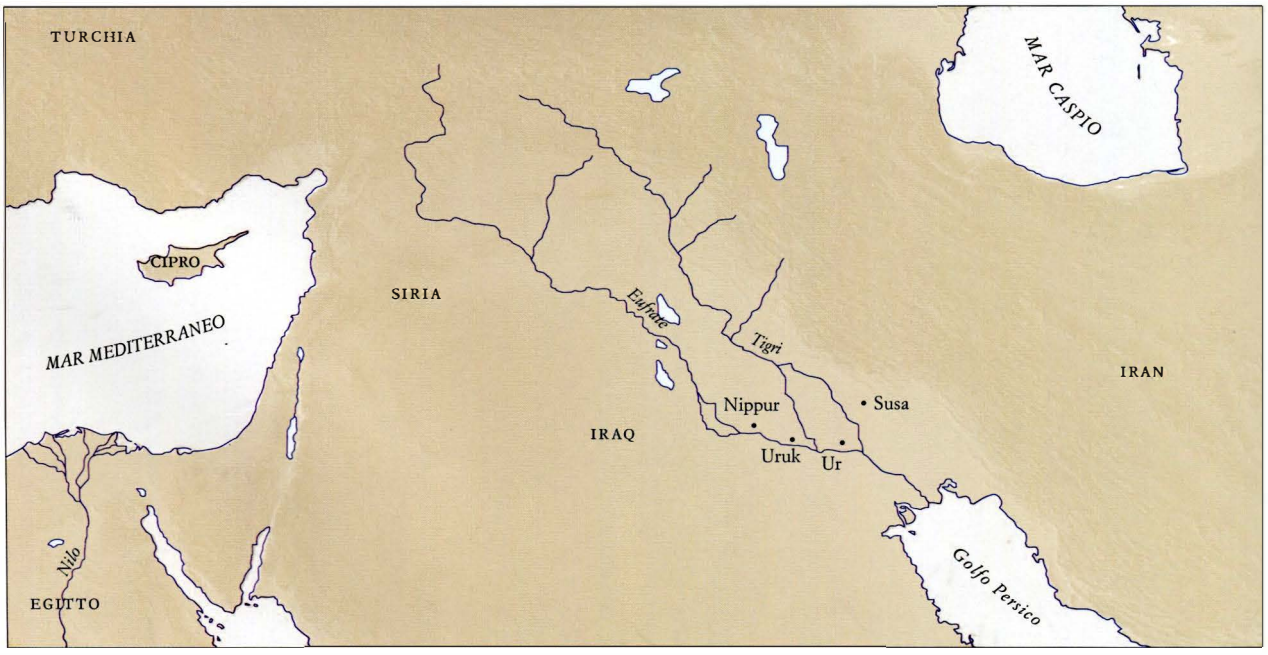
168 Arte locale

170 Sigilli cilindrici

Ziggurat a Ur, Iraq, 2112-2047 a.e.v.

LA TERZA DINASTIA DI UR, 2112-2004 A.E.V.

Periodi	Terza Dinastia di Ur (Ur III), 2112-2004 a.e.v. Collasso della Terza Dinastia di Ur, 2004 a.e.v.
Regnanti	Ur-Namma, r. 2112-2095 a.e.v. Shulgi, figlio di Ur-Namma, r. 2094-2047 a.e.v. Ibbi-Sin, r. 2028-2004 a.e.v.
Centri principali	Ur, Uruk, Nippur, Susa
Fatti ed eventi notevoli	In tutta la regione si usano ora misure e pesi standard
Opere d'arte importanti	Ziggurat di Uruk, Nippur e Ur *Temenos* di Ur Offerte di fondazione in forma di sovrani Incisione rupestre di Darband-i Gawr
Novità tecniche o stilistiche in campo artistico	Sorge la ziggurat classica a gradoni Si incidono rilievi rupestri monumentali inseriti nel paesaggio

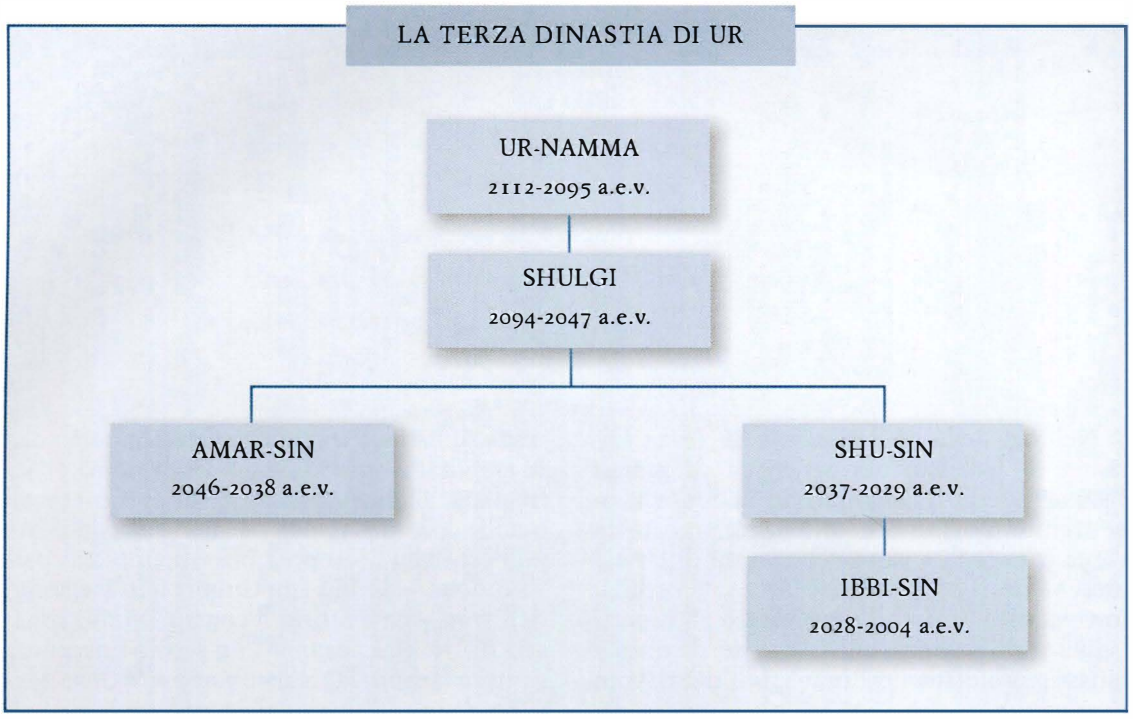


Nel sud della Mesopotamia la Terza Dinastia di Ur inaugura un'epoca di grandi campagne edilizie, dando vita a innovazioni architettoniche che influenzeranno tutta l'area per secoli a venire. I sovrani di Ur III presentano il proprio governo come ordinato e pacifico: anziché sottolineare gli aspetti bellici e di potenza militare, i re di questa dinastia preferiscono l'immagine del devoto re-costruttore, che erige templi in onore degli dèi. In questo capitolo ci concentreremo sul sito piú importante della dinastia, la città di Ur con la sua nuova ziggurat dedicata al dio della luna, il vasto recinto sacro e le monumentali tombe dinastiche. Con queste campagne edilizie aumenta anche la complessità dei rituali architettonici in cui il re è una figura centrale.

Dopo il crollo della supremazia accadica, secondo la Lista Reale sumerica la sovranità concessa dagli dèi torna per la terza volta a Ur, e il periodo caotico e frammentario seguito al termine del regno di Shar-kali-sharri di Akkad (2193 a.e.v.) viene registrato come un'epoca di disordini, confusione e mancanza di guida politica. La riunificazione del territorio e il ritorno a un governo babilonese centralizzato hanno luogo all'incirca otto anni dopo la caduta della dinastia accadica: è il momento in cui il re Utukhegal di Uruk – che nelle sue iscrizioni ne registrò gli eventi – afferma di aver cacciato i Gutei invasori dal sud della Babilonia e di aver riportato la sovranità a Sumer. A Utukhegal succede il fratello, **Ur-Namma** (r. 2112-2095 a.e.v.), che stabilisce il dominio di una nuova dinastia e sceglie Ur come sua capitale, rivitalizzandola come luogo dello splendore regale tramite un vasto programma di restauri e nuove costruzioni. Verso la fine del proprio regno Ur-Namma assume il titolo di «re di Sumer e Akkad», rivendicando cosí la supremazia politica su tutta la regione della Babilonia nella Mesopotamia meridionale. Ur-Namma ottiene dapprima il predominio sui sovrani locali e sulle loro città; poi dà inizio a conquiste nell'est della Mesopotamia e pian piano persino Susa – la piú importante città elamita dell'Iran – passa sotto il controllo della dinastia di Ur, che per quasi un secolo governerà l'intera Babilonia, la maggior parte della Mesopotamia settentrionale e un'ampia distesa di territori contigui a oriente in Iran, oltre a esercitare una poderosa influenza politica e culturale sulla Siria. L'archeologia e la storia si riferiscono a quest'epoca appunto come alla Terza Dinastia di Ur, o semplicemente Ur III.

Dal periodo di Ur III ci viene una profusione di fonti che documentano i particolari delle interazioni e transazioni quotidiane, e per questo ci offrono un ampio scorcio sulla vita delle persone e dei loro gruppi famigliari, oltre che sulle prassi di professionisti e artigiani legati alla produzione artistica: parliamo di alcuni fra i testi piú dettagliati che sopravvivono dal mondo antico, e benché l'essenza di questi testi sia l'annotazione burocratica, sappiamo che in questo periodo hanno luogo delle guerre perché i nomi degli anni, fissati nei nuovi calendari standard appena entrati in vigore, fanno riferimento alle battaglie e alle conquiste dei re della Terza Dinastia.

Tuttavia le arti visive non rivelano nulla del lato militarista dell'autorità regale, per concentrarsi invece sugli atti di devozione del re nella sfera religiosa e rappresentarlo come il continuatore delle antiche tradizioni dell'era proto-dinastica; attingendo cioè al lontano passato, per la nuova iconografia monarchica, anziché proseguire nello stile e iconografia delle arti imperiali accadiche.



La Terza Dinastia di Ur fu una casa regnante di cinque generazioni di re appartenenti alla stessa famiglia, a iniziare con Ur-Namma. È altresí nota come dinastia di Ur III.

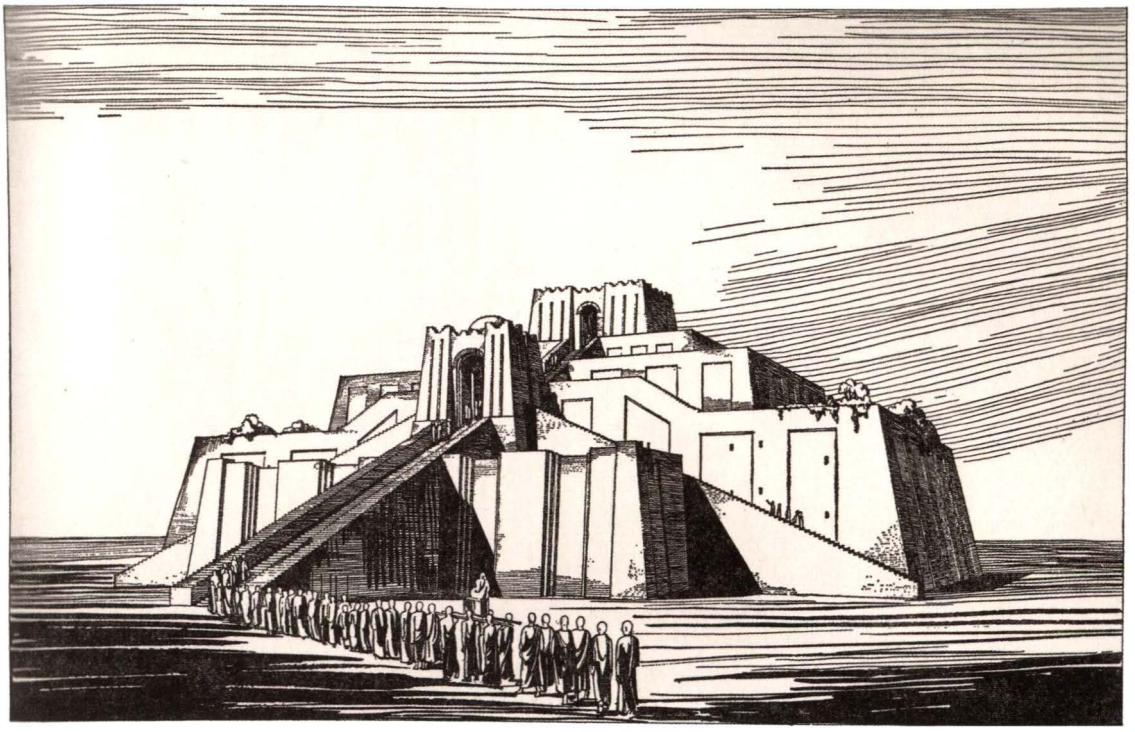
La lingua amministrativa dominante della Terza Dinastia di Ur è il sumerico, e sia i testi sia le immagini sembrano voler riprendere le precedenti tradizioni sumere, inducendo cosí gli storici dell'arte a parlare dell'era di Ur III come di un revival o **Rinascimento neo-sumero**. Malgrado quello che appare come un ritorno a prassi sumeriche e una forte sottolineatura dell'elemento devozionale, qualche contraddizione nei messaggi ideologici c'è, poiché i sovrani di Ur III – a cominciare da **Shulgi** (r. 2094-2047 a.e.v.), figlio e successore di Ur-Namma – riprendono l'idea di Naram-Sin di Akkad secondo la quale il monarca è un'entità divina e assumono il determinativo DINGIR, prefisso usato per le divinità, prima della scrittura dei rispettivi nomi. La divinizzazione del re in vita era insolita in Mesopotamia, e metterlo sullo stesso piano degli dèi è una manifestazione di hybris; l'ideologia del devoto re-costruttore, un essere umano che segue le istruzioni degli dèi, non è quindi perfettamente allineata con lo status di divinità.

Architettura.

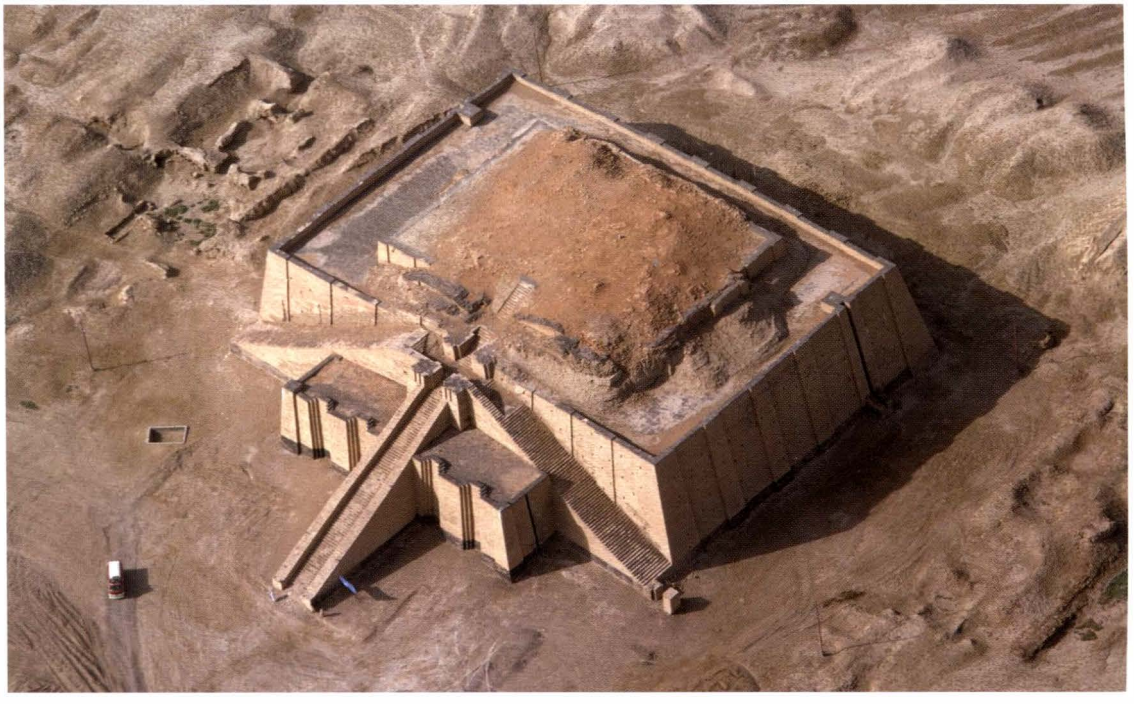
Le campagne di costruzione dei sovrani di Ur III furono vastissime: sotto i regni di Ur-Namma e Shulgi, l'attività edilizia altera in maniera significativa il paesaggio urbano delle piú importanti e antiche città di Sumer. Questi re erigono fabbricati in luoghi anche lontanissimi, come la reale città di Susa in Iran, e gli edifici sono spesso innovativi per forma, dimensioni e struttura, pur sottolineando al tempo stesso una continuità legata ai rituali architettonici e all'utilizzo delle aree sacre di epoche precedenti; i monarchi di Ur III mescolano concezioni edilizie nuove con antiche tradizioni architettoniche in maniera assai personale. Si costruiscono ziggurat per le divinità protettrici di un gran numero di città babilonesi meridionali, per esempio quella di Inanna a Uruk, di Enlil a Nippur e – la piú celebre e meglio conservata – la ziggurat del dio della luna Nanna a Ur, capitale dinastica. Ben diversa dei resti anteriori di torri templari, si trova qui per la prima volta la ziggurat nella sua forma classica, quella che influenzerà le famose torri della Babilonia e dell'Assiria (cfr. cap. XII, p. 285) per secoli a venire.

La ziggurat di Ur.

La ziggurat di Ur [**7.1**, **7.2**] fu iniziata da Ur-Namma in onore del dio Nanna e completata durante il regno del figlio Shulgi. Venne chiamata E-temen-ni-gur-ru («Casa



7.1.
Disegno della ziggurat di Ur, Iraq, di Marjorie V. Duffell per Leonard Woolley, 1937.



7.2.
Veduta aerea della ziggurat di Ur, fotografia del 1973.

il cui ponte di fondazione è rivestito di terrore / induce i brividi»), nome forse volto a implicare che l'edificio dovesse ispirare una profonda soggezione. La massiccia torre a gradoni, dal profilo rettangolare e costruita in mattoni, sorge con gli angoli diretti verso i punti cardinali; il nucleo interno è in mattoni di fango intervallati da stuoia di canne e malta, mentre il compatto involucro esterno fu realizzato in mattoni cotti posati con malta di bitume, a formare un robusto **rivestimento** spesso 2,4 metri nel quale furono intagliate strette feritoie per il drenaggio dell'umidità interna. Il solo livello rettangolare piú basso

della struttura misurava 60 metri per 45, ed era alto 15: nelle condizioni originali, la ziggurat doveva essere alta piú del doppio.

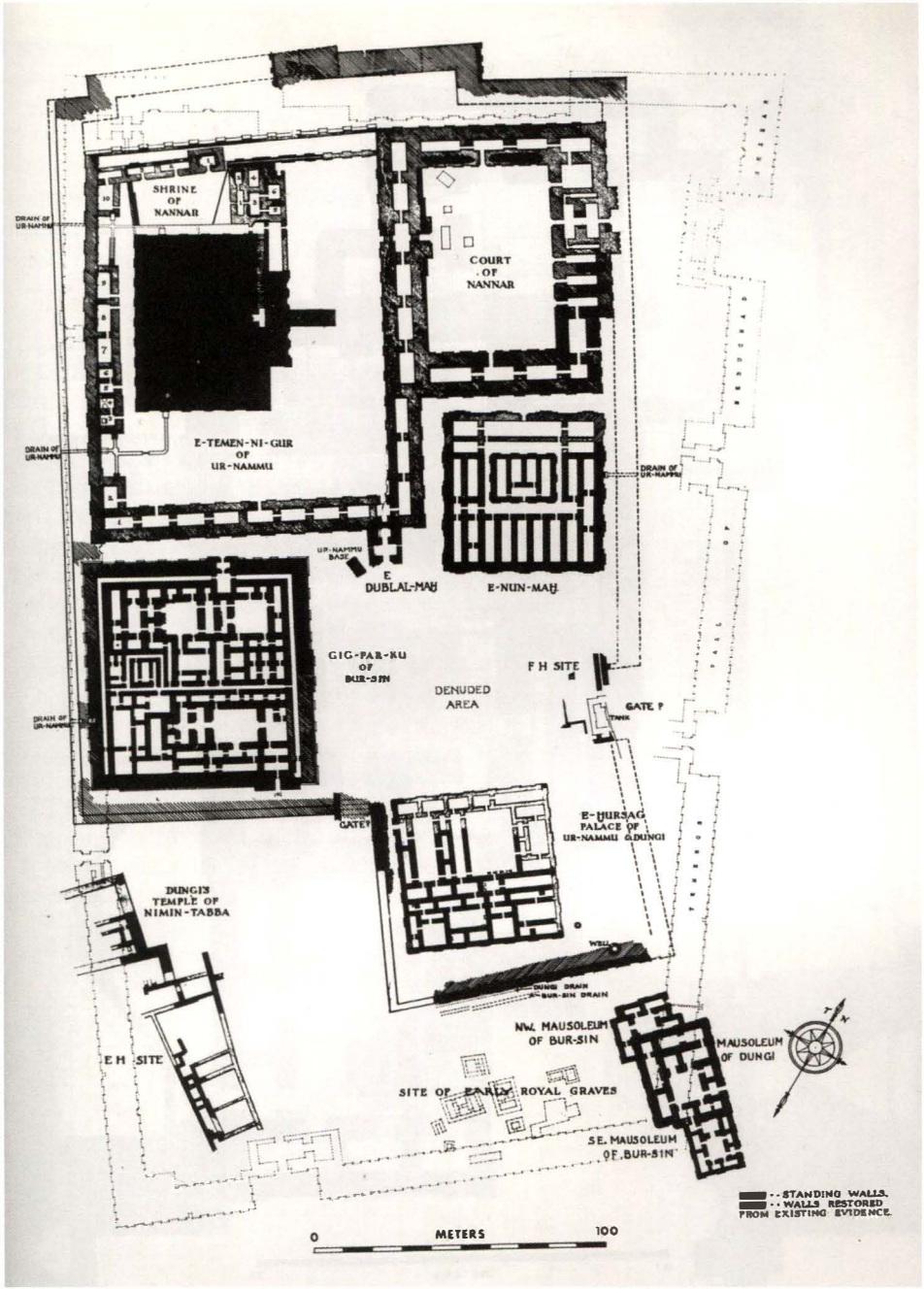
Alla torre ci si avvicinava dal lato nord-orientale, dove salivano tre scaloni che in cima, al secondo livello, convergevano verso un grande ingresso che conduceva al secondo piano. Al pianterreno, uno degli scaloni forma un angolo retto con il corpo dell'edificio, mentre gli altri due sono appoggiati alla parete di primo livello. Il terzo livello si raggiungeva probabilmente per mezzo di un'altra scalinata che partiva dal secondo, benché rimangano scarse testimonianze archeologiche sia della parte piú alta della struttura, sia del terzo livello stesso. In epoche piú tarde apprendiamo che le ziggurat potevano avere molti piani, ai quali si accedeva tramite scale a chiocciola che arrivavano fino alla sommità, e che le superfici erano talvolta decorate da ceramiche colorate e invetriate. Le ziggurat della Terza Dinastia di Ur sono le prime ziggurat classiche, identificabili come tali dalla struttura a gradoni; secondo alcune scuole di pensiero i templi anteriori del periodo di Uruk, posti su una piattaforma rialzata, non sono vere e proprie torri a gradoni, mentre tutte quelle costruite da Ur-Namma e Shulgi sono fornite di diversi piani e di scaloni tripartiti che si incontrano ad angolo retto per consentire un'ascesa cerimoniale.

La ziggurat di Ur non possiede linee né pareti diritte: tutte le linee di questo edificio sono diagonali e piegano all'interno verso la cima, e anche il muro al pianterreno mostra una curva lievemente convessa sulla linea di terra. Si trattò forse della precisa volontà di evitare una rigida rettilineità, con l'intento di produrre un effetto visivo simile a quello dell'**entasi** usata negli antichi templi greci come il Partenone sull'acropoli ateniese? Su queste possibili ricercatezze architettoniche – come sulla progettazione delle strutture a ziggurat e sul significato della loro forma e altezza – il dibattito è aperto, ma non si è raggiunta alcuna conclusione. La ziggurat intende elevare lo spazio sacro al di sopra del terreno della vita quotidiana? Poiché nella tradizione occidentale la ziggurat è associata per lo piú al racconto biblico della grande torre di Babele, resiste l'idea che le torri fossero un modo di colmare la distanza tra l'uomo e gli dèi; sotto l'aspetto architettonico l'esperienza della ziggurat è quella dell'ascesa reverente di foggia cerimoniale, del fermarsi e voltarsi in determinati punti secondo un percorso necessario alla processione religiosa. Lo spazio consacrato e innalzato sopra la città attraverso una sequenza di piani è quindi pensato in funzione del rituale di ascesa: l'ambito liturgico è concepito verticalmente e sollevato al di sopra della città, e in questo senso la ziggurat è diversa dalla schiera orizzontale di edifici del culto proto-dinastico e piú simile ai templi di epoche precedenti, come quelli di Uruk.

I recinti sacri.

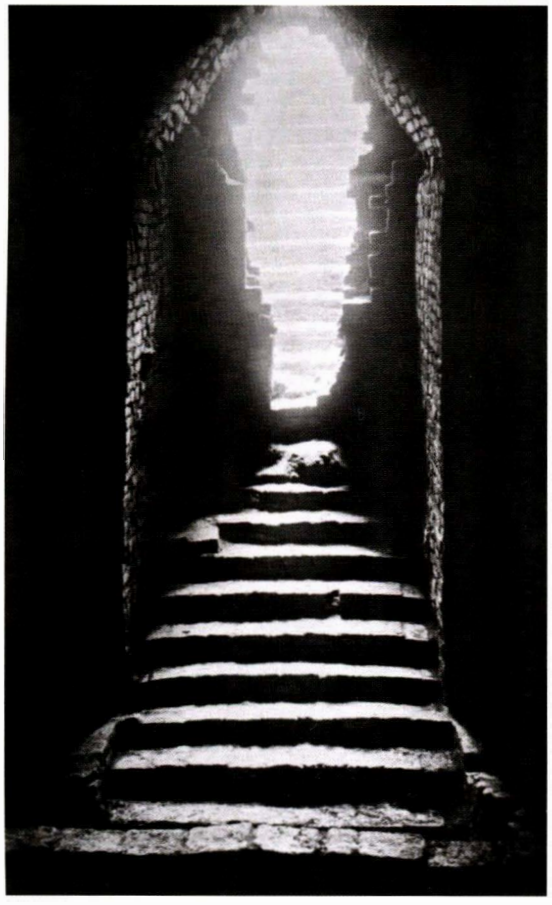
Nel recinto sacro o ***temenos*** di Ur, i re della Terza Dinastia costruirono molti edifici – tra cui l'immensa ziggurat del dio della luna – e cortili aperti che furono poi ristrutturati da sovrani mesopotamici piú tardi [**7.3**]; le piante rettilinee e le corti a cielo aperto circondate da mura di cinta definiscono e organizzano lo spazio sacro in maniera nuova. I recinti sacri del periodo di Uruk, costruiti oltre mille anni prima (cfr. cap. II, p. 42), avevano dato inizio alla tradizione del grande tempio sopraelevato e dei vasti recinti consacrati forniti di molti edifici monumentali: le architetture della dinastia di Ur III tornano a questo antico passato, ma con nuove concezioni e metodologie costruttive, la cui carica innovativa è visibile al meglio nella concezione e disposizione delle ziggurat: queste salde strutture a gradoni, che si levano sopra il paesaggio piatto della Mesopotamia meridionale, fissano la nuova forma della ziggurat classica per molti secoli a venire.

Il Giparu è un complesso quadrato, circondato da un corridoio e da mura esterne speronate, che sorgeva nei pressi dell'E-temen-ni-gur-ru. Ospitava la residenza della sacerdotessa *entu* – carica di cui continuano a essere investite le principesse della casa reale – e un piccolo tempio di Ningal. Di fronte alla corte di Nanna, che precedeva la corte della ziggurat, c'era poi un altro edificio quadrato detto Ganun-mah («Grande magazzino»), che era la tesoreria del tempio. L'E-hursag («Casa della grande montagna») a sudest, costruzione identificata da un'iscrizione sul pavimento, è invece un palazzo che risale ai regni di Ur-Namma e Shulgi, mentre Edubla-mah («Portale eminente») era il nome dato a un ingresso grandioso che viene menzionato durante il regno del successivo sovrano **cassita** di Babilonia, **Kurigalzu II**, come il «Grande cancello antico».



7.3.
Pianta del *temenos* di Ur, Iraq, 2112-2004 a.e.v., disegnata tra il 1922 e il 1930 da F. G. Newton e A. S. Whitburn, architetti collaboratori di L. Woolley.

Dal lato sudorientale del *temenos* c'era un complesso di tombe reali. Una rampa di scale sotto una volta a mensoloni conduceva a camere poste al di sotto di un edificio forse usato per cerimonie funebri [7.4]; benché vuoto al ritrovamento, i resti di foglia d'oro e pietre suggeriscono che le pareti fossero decorate a lamine d'oro intarsiate con agata e lapislazzuli, e che il soffitto fosse dipinto a stelline. La volta a mensoloni è costituita da file parallele di murature in mattoni, ciascuna delle quali sporge lievemente da quella sottostante finché tutte si incontrano al colmo dell'arcata; questa tecnica richiede spesse mura laterali a sostegno della volta stessa, ed era in uso nella Mesopotamia del III millennio a.e.v. insieme al tipo di arco noto come **arco a tutto sesto** o arco romano, già attestato nell'architettura della Sumer protodinastica. Le tombe si possono attribuire alla



7·4·
Fotografia di Leonard Woolley dell'arcata a mensoloni e della rampa di scale che salgono da una tomba a Ur, Iraq, 1930.

7·5·
Mattone con iscrizione da Ur, Iraq, 2046-2038 a.e.v. Argilla, 33 × 33 cm.

Terza Dinastia di Ur grazie ai mattoni con le iscrizioni dei re Shulgi e Amar-sin [**7·5**].

A Nippur, Ur-Namma costruí invece una ziggurat per Enlil nell'E-kur («Casa della montagna») come sacrario principale del santuario dedicato a questo dio e alla sua sposa **Ninlil**. La ziggurat di Nippur era costituita da un nucleo di mattoni crudi e un involucro esterno di mattoni cotti, e secoli dopo fu incassata nelle ristrutturazioni cassite e assire del santuario; anche a Uruk la locale ziggurat fu poi ricompresa nelle grandi edificazioni del periodo di Ur III. Questo tipo di restauro e incorporazione di altari di epoche precedenti, anche molti secoli dopo la loro comparsa, si era già verificato con le fondazioni templari di Gemdet Nasr, come per esempio il tempio di An a Uruk (cfr. p. 44); e anche a Ur la ziggurat fu restaurata 1500 anni piú tardi dal re babilonese **Nabonedo**.

L'intimazione a costruire templi proveniva dagli dèi: pianta, misure e ubicazione venivano comunicate direttamente al re in forma privata, sotto forma di sogni o visioni, com'era stato il caso di Gudea di Lagash, le cui statue lo rappresentano in guisa di architetto (cfr. pp. 143-45). Quest'idea del re come portatore del progetto operativo e come costruttore che contribuisce a tradurre il disegno degli dèi in mattoni e malta si riscontra senz'altro nelle arti figurative della Terza Dinastia di Ur.

Scultura.

Tra le opere scolpite che ci vengono dal periodo di Ur III vi sono figure e depositi architettonici, statuette votive e rilievi monumentali: alcune opere erano dirette alla pubblica esposizione, mentre altre venivano fatte per essere immediatamente interrate. In quest'ultimo caso si stratta di offerte di fondazione in rame, una parte integrante della costruzione architettonica, come abbiamo visto nel capitolo III.

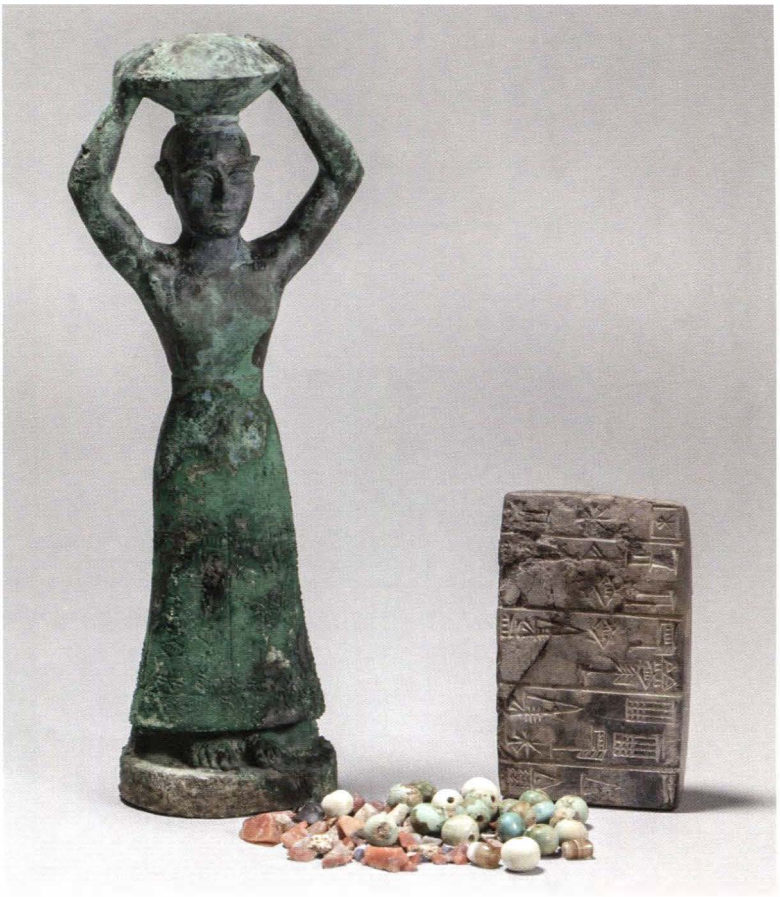
Offerte di fondazione.

Gran parte delle offerte di fondazione risalenti all'epoca di Ur III e giunte fino a noi rappresentano il sovrano. Una statuetta di Ur-Namma, fusa in lega di rame e proveniente dall'E-kur di Enlil a Nippur [**7.6**], lo raffigura a torso nudo; il re indossa un lungo gonnellino munito di cintura e, sul davanti, di un pannello inciso con un testo in sumerico. Da sotto spuntano i piedi, posati su un piccolo basamento; viso e cranio sono completamente rasati, e le braccia alzate reggono sopra la testa un cesto contenente la malta d'argilla per la posa dei mattoni. Il re-costruttore è personificato, come offerta di fondazione,

in una maniera nuova e diversa rispetto ai chiodi di fondazione raffiguranti divinità del Proto-dinastico e del regno di Gudea: è il re stesso a diventare divino e a prendere il posto del dio, ma lo si effigia impegnato nell'attività piú umile e devota, quella del muratore, del manovale che porta la cesta di mattoni e malta. Il sovrano inoltre diviene parte della costruzione stessa, andando a costituirne il fondamento: allo stesso modo egli è forse, parallelamente, il fondamento dello stato.

La statuetta in rame di Ur-Namma rinvenuta presso l'E-kur faceva parte di una stipe con molti oggetti; era riposta in una scatola insieme a perline di ceramica e pezzetti d'oro, corniola, agata, lapislazzuli e argento, e accompagnata da una tavoletta incisa. Gli stessi tipi di pregiate pietre dure di provenienza esotica e frammenti di metalli preziosi erano anche sparsi per le fondamenta del Tempio 3 proto-dinastico di Lagash (l'odierna Tell al-Hiba nell'Iraq meridionale) e del Tempio degli occhi di Nagar (oggi Tell Brak in Siria) a indicare una precedente e analoga usanza rituale nel nord e nel sud della Mesopotamia.

A differenza delle statuette di Ur-Namma, le offerte di fondazione di Shulgi a noi note si sono rinvenute solamente sotto la forma del chiodo di fondazione antropomorfico già in uso nell'era proto-dinastica. Tuttavia non è un dio a esser qui rappresentato, bensí il re, a torso nudo e con la cesta da lavoro retta sul capo, mentre la parte inferiore del corpo è ridotta a chiodo iscritto. Giunti al periodo di Ur III, i depositi di fondazione rispondono ormai a una prassi normata: quelli trovati dagli archeologi erano stati interrati con cura, agli angoli dei fabbricati e sotto gli stipiti delle porte [**7.7**]; in alcuni casi erano ancora presenti i resti di un telo di lino in cui la statuetta era stata avvolta prima della sepoltura.



7.6.
Offerta di fondazione di Ur-Namma e deposito di fondazione con pietre e testo, dall'E-kur di Enlil, Nippur, Iraq, 2112-2095 a.e.v. Statuetta in lega di rame, h 33,5 cm.

7.7.
Offerta di fondazione di Shulgi, *in situ* presso il tempio di Inanna, Nippur, Iraq, 2094-2047 a.e.v. Rame arsenicato con brandelli residui di lino, h 32,4 cm.

La stele di Ur-Namma.

A Ur-Namma, primo re della Terza Dinastia, è attribuita anche l'alta stele in pietra calcarea rinvenuta vicino alla ziggurat di Ur [**7.8**]. Un tempo alta piú di tre metri, fu scoperta nel tempio di Nanna, dio della luna, dispersa in numerosi frammenti. Originariamente la stele consisteva di cinque registri,

7.8.
Frammento della stele di Ur-Namma, da Ur, Iraq, 2097-2080 a.e.v. circa. Calcare rosa cipria, h 1,5 m.

scolpiti in bassorilievo su ciascun lato di una lastra di calcare dalla sommità arcuata. Nel 1927, poco dopo che Leonard Woolley ne aveva riportato alla luce i frammenti, un restauratore impiegato presso la Galleria degli Uffizi, Paul Casci, ricostituí la struttura per intero; ma nel 1989, un'attenta perizia e uno scrupoloso riesame dei frammenti imposero di riconsiderare il formato della stele, che fu nuovamente smantellata e studiata pezzo per pezzo. A questa procedura è seguita una nuova proposta di ricostruzione, basata sull'analisi del materiale e sui particolari iconografici.

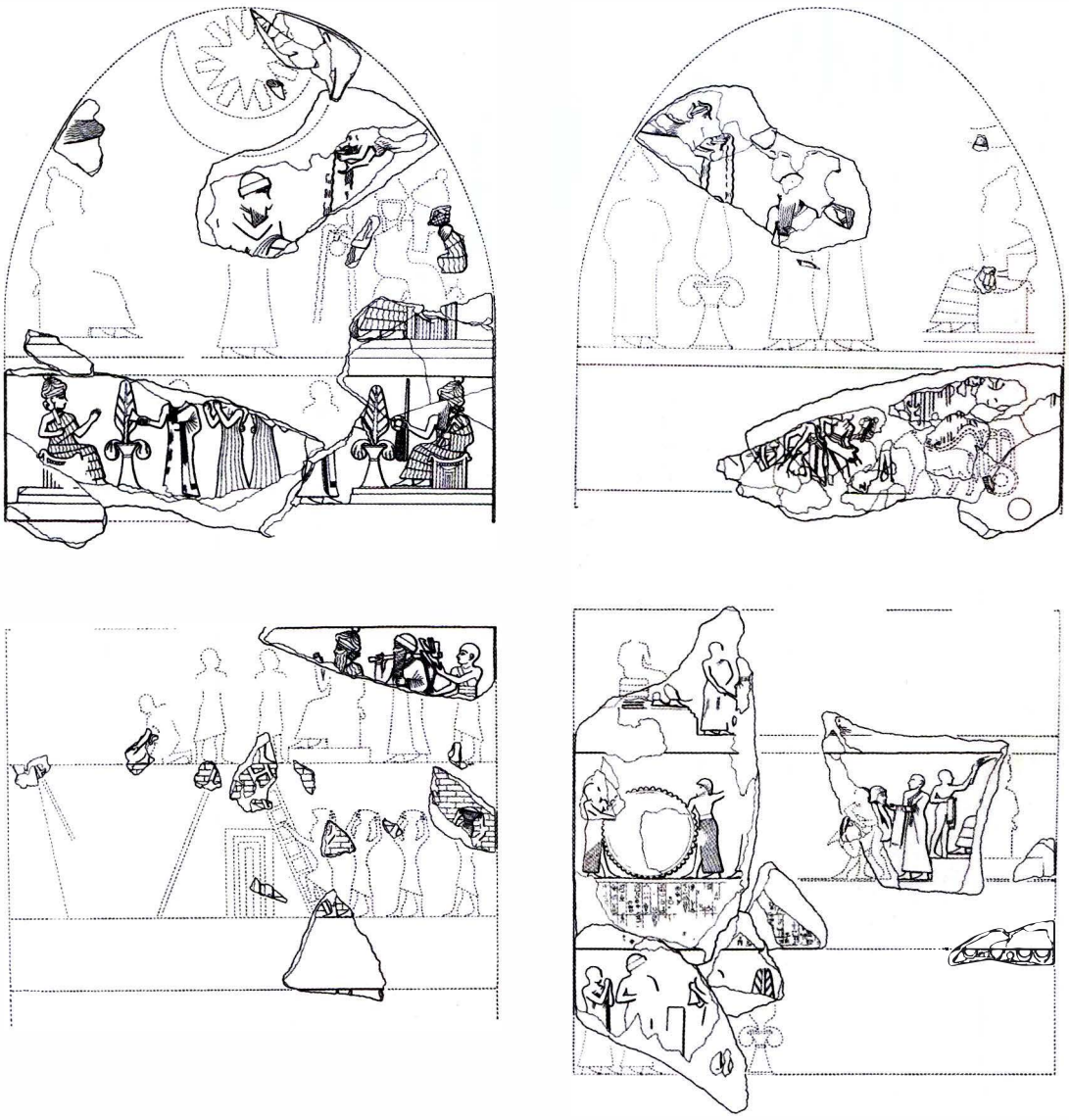
La stele è scolpita su due lati, recto e verso. Il registro superiore da entrambe le parti raffigura il re in atteggiamento adorante dinnanzi agli dèi. Il secondo registro dall'alto sul recto è quello meglio conservato, e indica che la stele misurava un metro e mezzo di larghezza: sulla destra vediamo il dio Nanna in trono, con indosso una quadruplice tiara a corna che culmina nel disco lunare, e un pesante indumento di lana a balze che però lascia scoperti spalla e braccio destro. Nella mano sinistra il dio stringe un'ascia da muratore, mentre con la destra, tesa in avanti, regge una pertica per misure e un gomitolo di spago. Questi ultimi sono strumenti dell'architetto, usati per tracciare profili e dimensioni sul terreno prima dell'inizio dei lavori: dal fatto che li porge al re, ritto di fronte a lui, vediamo bene che il dio Nanna passa le istruzioni per l'edificazione del tempio direttamente a Ur-Namma. Il trono su cui siede Nanna raffigura la facciata a nicchie del suo stesso tempio, e di fronte a lui c'è un altare con sopra una pianta frondosa e, forse, alcuni grappoli di datteri. Il dio è rappresentato nel tipico profilo misto mesopotamico, con la testa e l'occhio visti di lato ma le spalle voltate in modo da mostrarsi in toto all'osservatore; e sia il dio assiso in trono, sia il suo altare sono posti su un basamento a gradini, sopraelevati rispetto al livello del terreno su cui poggia il re, pronto a offrire una libagione e a compiere un atto di devozione. Entro certi limiti, lo scambio è reciproco: il sovrano dona alla divinità le offerte sacrificali e adempie alle pie opere di costruzione, mentre dal canto suo la divinità gli concede lunga vita e prospero regno.

Sull'estrema sinistra del medesimo registro la scena si ripete con poche variazioni. Al posto di Nanna dio della luna vediamo la sagoma assisa in trono della sua sposa, Ningal, la grande signora, che a sua volta è posta su un piedistallo ed è pronta ad accogliere offerte, ma non ha con sé la pertica e lo spago del divino decreto architettonico rivolto a Ur-Namma; la scena in questo registro, che è il piú completo, fornisce ottime indicazioni sulle preferenze stilistiche per questa faccia della stele. La scena è immota e simmetrica: il dio e la dea ne ancorano stabilmente i lati destro e sinistro volgendosi entrambi all'interno, e dinnanzi a entrambi il sovrano ripete la libagione, spalleggiato da una divinità minore, in veste a piegoline, che dietro di lui alza le braccia a intercedere per suo conto. Nei registri sottostanti pare esserci invece un cambio di ritmo: al posto della stabile e

simmetrica composizione adorante vediamo una scena narrativa, con figure impegnate in varie attività. Da un lato c'è il re in persona che si porta in spalla gli attrezzi da muratore: vediamo un'azza o ascia, una zappa o aratro a mano, un compasso e una cesta per i mattoni e la malta, e dietro il sovrano un inserviente a impedire che la cesta scivoli dalla regale spalla. Possiamo individuare il re dal copricapo, dalla collana e dal braccialetto di perline, e dall'abito di pregio. Sotto questo registro, altri due raffigurano gli operai impegnati nei lavori di costruzione del tempio per Nanna, il quale siede piú sopra e sorveglia benevolo le opere. Il verso della stele, in condizioni piú scadenti, mostra invece sacrifici di animali, musici e festeggiamenti, e in cima quel che resta di una divinità minore, con tiara a corna, che versa dell'acqua sulla scena. La figura del dio Nanna, in alto a destra sulla stele, sorregge il frammento misterioso di una sagoma piú piccola, forse la dea Ningal, che gli sedeva in grembo.

Un'iscrizione in sumerico parzialmente conservata descrive poi i progetti di canalizzazione di Ur-Namma, e questo ha condotto all'individuazione certa del sovrano sul bassorilievo; l'iscrizione termina con una maledizione scagliata verso chiunque dovesse causare danni al monumento o cancellarne il testo. Il re si dimostra pio nella sua edificazione del tempio, e come costruttore di canali egli fornisce anche l'acqua necessaria alla vita del paese.

La raffigurazione del re-costruttore ci viene già dai bassorilievi del Proto-dinastico (cfr. pp. 82-83); ma qui il complesso delle immagini si fa piú elaborato, e la scultura piú naturalistica. L'artista è molto attento alla modellazione della muscolatura, e i profili



7·9·
Disegni dei due lati della stele di Ur-Namma, monumento che lo raffigura come re-costruttore. Sulla sinistra, le attività edili di Ur-Namma sono presentate sotto i registri superiori, i quali mostrano scene di pie offerte agli dèi assisi in trono. Sulla destra, invece, una sagra con strumenti musicali festeggia i regali progetti di costruzione.

anatomici sono ben visibili: anche sotto gli abiti intravediamo la forma del corpo in maniera molto diversa rispetto alla tradizione proto-dinastica da cui provengono sia il rito, sia la sua rappresentazione. L'iconografia del re costruttore e architetto è inoltre inserita in una vicenda narrativa piú ampia, piú particolareggiata e monumentale, che mette in scena l'immagine della divinità, compiaciuta del proprio tempio; gli operai al lavoro, che salgono la scala a pioli; e le mura di mattoni nel momento della costruzione. Su questa stele, sia la concezione sia la realizzazione del tempio sono rese come parti essenziali del codice iconografico, e inoltre si può vedere il dio che sovrintende a questa sacrosanta e maestosa creazione. La scena è perfettamente in linea con quanto sappiamo dagli inni sumerici dell'epoca, che si profondono in elogi di questi mirabili templi come opere di straordinaria bellezza. La creazione architettonica è vista come una sorta di entità divina, di per sé degna di lode; ma in questi inni troviamo anche descrizioni assai dettagliate di opere architettoniche di rilievo, e si tratta dei piú antichi resoconti estetici dell'antichità.

Rappresentazioni di Shulgi.

Benché i testi registrino l'esistenza di statue regali con iscrizioni della Terza Dinastia di Ur nonché la collocazione delle stesse in tutta la Babilonia e le sue province, ed elenchino i doni di cibi e birra che le statue erano tenute a ricevere, come sculture a tutto tondo di Ur-Namma non restano che le offerte di fondazione. Quanto al figlio e successore Shulgi, ci è invece giunta qualche opera frammentaria che lo rappresenta: per esempio una scultura in diorite conservata nel Museo nazionale iracheno, mancante della testa, del braccio sinistro e del lato sinistro del corpo. Il re indossa un manto allacciato sotto il braccio destro, con la frangia sull'orlo resa da una serie di linee diagonali, motivo che troviamo anche in alcune sculture di Gudea. L'iscrizione sul dorso della statua la classifica come ex voto, con una dedica da parte del re al dio Nanna:

> *Al dio Nanna, suo Signore*
> *Shulgi, uomo potente, re di Ur, re delle terre di Sumer e Akkad [...]*
> *dedicò questa statua per il bene della propria vita.*
> *Il nome di questa statua è «Il dio Nanna è la mia fortezza».*

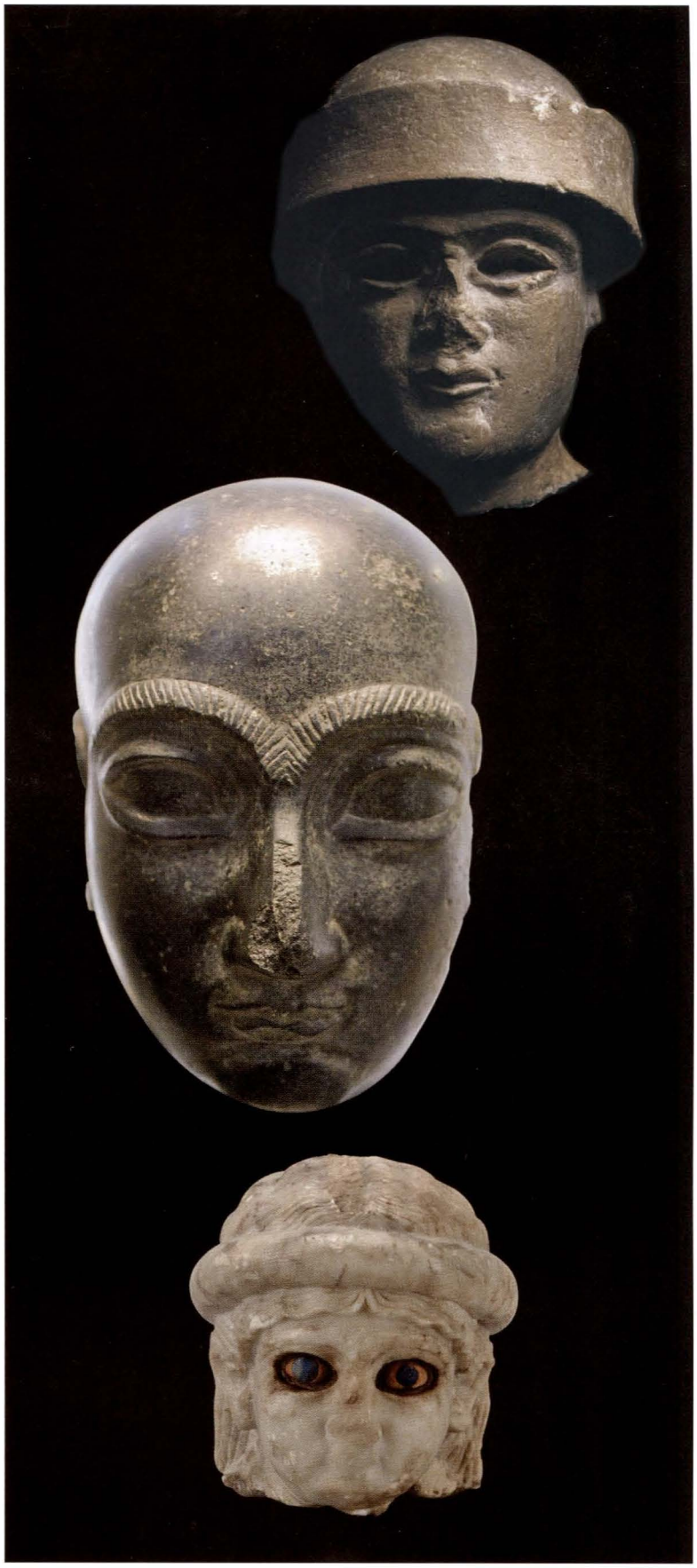
A New York è invece conservata una statua di Shulgi in piedi, realizzata in cornubianite nera screziata, e mancante del torso [**7.10**]; i resti di un qualche oggetto alla parte frontale della vita potrebbero indicare che il sovrano reggeva un recipiente per offerte. La gonna della veste di forma conica e levigata, giunta a noi dalla cintola in giú, reca una lunga ed esauriente iscrizione su quattro colonne; oltre a riferire l'antico nome della scultura («Shulgi, cui Nindara diede la vita, è l'alito vitale di questa città») il testo ci dice che la statua fu consacrata per la vita del sovrano non dallo stesso re, bensí da un suo servitore di nome Shulgi-ki-ur-sag-kalam-ma. Dopo la vera e propria dedica da parte del cortigiano, il testo elenca i doni dovuti, i diritti, i doveri e i privilegi degli artigiani del dio Nindara, sposo della dea Nanshe. (Tra i doni degli artigiani e le merci e servizi che fornivano c'erano anche i campi da loro stessi coltivati). Questa scultura votiva, benché in condizioni frammentarie, è comunque un'importante fonte di informazioni sulle abitudini economiche degli artigiani del tempo e ci dice qualcosa anche degli usi della scultura votiva nel periodo di Ur III.

7.10.
Shulgi, provenienza ignota, forse da Girsu, Iraq, 2094-2047 a.e.v. Cornubianite nera, h 26 cm.

Altre sculture.

Sono arrivate fino a noi anche diverse teste di sculture in pietra che per motivi stilistici si possono far risalire alla Terza Dinastia di Ur, e che certamente appartenevano a statue votive a figura intera, in piedi o seduta. Una testa in pietra calcarea proveniente da Uruk, per esempio, rappresenta un uomo dal cranio rasato con indosso un copricapo a tesa larga, simile a quelli portati dai re in effigie [**7.11**]. I grandi occhi a mandorla pesantemente cerchiati e le sopracciglia ricurve sono stati incavati per poter accogliere un intarsio di materiale diverso; tipici del periodo sono anche la bocca piccola e lievemente arcuata verso l'alto, e i piani ampi delle guance piene. Questa testa è un bell'esemplare di scultura del tempo, sebbene orba del corpo; altre teste di statue votive di quest'epoca, maschili e femminili, mostrano la stessa cura per gli occhi cerchiati e le sopracciglia congiunte, e hanno la bocca piccola, con gli angoli lievemente rivolti all'insú [**7.12**], e talvolta gli occhi intarsiati, come nel caso della piccola testa femminile in marmo in figura [**7.13**]. Anche qui le sopracciglia si congiungono alla radice del naso, la bocca è piccola e appena sorridente, e le folte onde della capigliatura sono tenute a posto da una fascia arrotolata sulla fronte. È assai probabile che queste teste siano quanto resta di statue intere raffiguranti uomini e donne in reverente atteggiamento di preghiera dinnanzi alle divinità.

Con funzione di ex voto, e talvolta anche come elementi d'arredo di tavole votive e templi, si realizzavano inoltre rappresentazioni di bestie fantastiche, quali bovini dalla testa umana: il toro con la testa d'uomo è una creatura protettrice associata al culto del dio solare Shamash. Al Louvre è conservata la statua di un toro che possiede una testa umana con orecchie bovine e indossa una



7.11.
Testa maschile, da Uruk, Iraq, 2100-2000 a.e.v. circa. Calcare, h 12,7 cm.

7.12.
Testa maschile, da Girsu, Iraq, 2100 a.e.v. circa. Diorite, h 16,7 cm.

7.13.
Testa femminile, da Ur, Iraq, 2100 a.e.v. circa. Marmo con occhi intarsiati in conchiglia e lapislazzuli, h 9,5 cm.

tiara a corna a cinque piani [**7.14**]. Le zampe taurine sono raccolte sotto il corpo adagiato, la testa è voltata da una parte e il corpo, realizzato in steatite, presenta alcune cavità per l'applicazione di pietre dure o conchiglie di colore diverso: in una delle zampe anteriori è ancora visibile un intarsio in conchiglia. Nella parte superiore del dorso dell'animale c'è poi una cavità oblunga, probabilmente usata per fissare la gamba di una tavola votiva o per sostenere un recipiente votivo precisamente in quel punto.

Altre sculture a tutto tondo avevano invece, a quanto pare, scopi ben piú pratici: ad esempio i pesi, scolpiti talvolta in forma di piccoli animali, spesso in quella dell'anatra a riposo con il capo ripiegato sul corpo, per cui testa e collo sono scolpiti a rilievo sulla forma anatide. Un ottimo esemplare della categoria, che esiste in un'ampia gamma di pesi e misure, è questo peso ad anatra risalente al regno di Shulgi [**7.15**] che reca la seguente iscrizione:

> *Per il dio Nanna, suo signore*
> *Shulgi, uomo potente, re di Ur, re dei quattro quadranti*
> *confermò che questa pietra è del peso di due mine.*

Ma i pesi vengono anche scolpiti in forme astratte, per esempio di piramide a base quadrangolare con i simboli degli dèi. Nelle città i pesi di riferimento erano già stati adottati, ma nel periodo di Ur III si diffondono come standard in tutta la regione.

7.14.
Toro reclinato con testa umana, provenienza ignota, forse da Ur, Iraq, 2050 a.e.v. Clorite con intarsi, h 12,1 cm.

7.15.
Peso a forma di anatra, da Ur, Iraq, 2094-2047 a.e.v. Diorite, lunghezza 14 cm, peso 2,5 kg.

Arte locale.

I re di Ur III commissionarono edifici e opere votive non solo nei centri urbani del potere in Mesopotamia del sud, ma anche in tutta l'area su cui esercitavano la loro supremazia. In Siria, come abbiamo già visto nel capitolo VI, le sculture dei principi di Mari del tardo III millennio a.e.v. presentano diverse analogie con la scultura sumera della Mesopotamia meridionale. I reggenti di Mari erano vassalli dei sovrani della Terza Dinastia, e tuttavia la città conservò un ampio margine d'indipendenza; in altri luoghi i re di Ur III fecero costruire edifici e realizzare opere votive agli dèi locali [**7.16**]. Gli stili che riscontriamo nella Siria o nell'Iran di quest'epoca sono influenzati dalle città sumere meridionali, e al tempo stesso continuano a utilizzare iconografie e tecniche scultorie locali che evidentemente risultano piú opportune e accettabili nelle loro città.

In Iran, nell'era paleo-elamita (2400-1600 a.e.v.), le arti e le iconografie **neosumeriche** influenzano moltissimo gli artisti del centro urbano principale, Susa, che tra il 2400 e il 2200 a.e.v. circa fu sotto il governo accadico. Dopo il crollo dell'Impero di Akkad è Puzur-Inshushinak, re di Awan nell'Iran occidentale, a salire al potere a Susa, ma la città viene quasi subito riconquistata sotto il regno di Shulgi e resterà sotto il controllo mesopotamico all'incirca fino al 2000 a.e.v., quando verrà riguadagnata dai re della dinastia Shimashki. Per Susa il governo accadico e quello di Ur III comportano una vasta mole di prestiti mesopotamici quanto a stili e generi artistici e

7.16.
Lastra votiva di Ninsun, da Girsu, Iraq, 2150-2000 a.e.v. circa. Steatite, h 13,7 cm.

Nel periodo di Ur III prosegue la tradizione delle lastre votive scolpite in bassorilievo con immagini e iscrizioni. Questo frammento proveniente da Girsu (odierna Telloh) rappresenta una donna assisa in trono, forse una principessa-sacerdotessa *che offrì l'ex voto alla dea Ninsun*, come riferito dall'iscrizione. La donna è vista dal lato sinistro in profilo misto, con una lunga chioma ondulata tenuta a posto da una fascia arrotolata sulla fronte e sciolta sulle spalle; indossa un abito a balze e un'alta collana a molti fili.

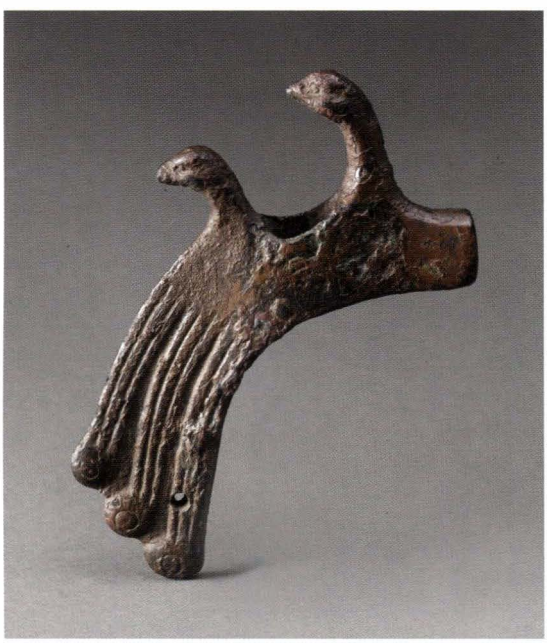
artigianali, oltre all'adozione della scrittura e dei sistemi amministrativi paleo-accadici; dopo di che, Susa diviene un interporto di derrate e materie prime, nonché un punto di transito militare per l'invio di truppe verso destinazioni piú orientali.

La cultura materiale di Susa viene dunque influenzata dalle arti mesopotamiche, ma in questi prestiti vediamo anche variazioni locali, nonché l'inserimento di iscrizioni bilingui in elamita e accadico, idioma che a Susa in questo momento è anche parlato. Tutto questo è ben esemplificato in un masso di fondazione rinvenuto a Susa, scolpito in rilievo e con iscrizione in elamita lineare [**7.17**]. Il testo si riferisce a Puzur-Inshushinak, contemporaneo di Ur-Namma di Ur e sovrano elamita ricordato nella Lista Reale di Susa, che fece collocare un gran numero di monumenti sull'acropoli della città, alcuni dei quali con doppie iscrizioni in elamita e accadico. L'immagine intagliata intorno al masso appena sgrossato è quella di una divinità di fondazione inginocchiata, che indossa una tiara a corna a vari piani e regge un grosso chiodo pronto per essere inserito nelle fondamenta. Davanti al dio vediamo i resti del muso e della zampa destra di un grosso leone, mentre dietro c'è una tipica dea interceditrice sumera in abito a balze e tiara a corna. Sulla sommità del masso giace un serpente attorcigliato intorno a un foro verticale, che era probabilmente al centro della pietra.

7.17.
(*in basso*) Masso di fondazione di Puzur-Inshushinak, da Susa, Iran, 2100 a.e.v. circa. Calcare, h 55 cm.

A Susa si è rinvenuta anche un'arma cerimoniale, o insegna per asta di re Shulgi [**7.18**]. Si tratta di un **martello forato** fuso in bronzo, ornato da due teste d'uccello che spuntano da tre piume, ciascuna delle quali termina in un ricciolo. L'oggetto reca un'iscrizione in sumerico che menziona il sovrano: «Il divino Shulgi, potente eroe [...] re di Ur, re di Sumer e di Akkad». Durante il proprio regno Shulgi controllò una parte di Elam, e s'incaricò della costruzione di diversi edifici a Susa; benché l'iscrizione sia di stampo chiaramente mesopotamico, il bronzetto in sé è un genere d'arma votiva strettamente imparentata con altri bronzi dell'Iran orientale e della Battriana, in Asia centrale, e gli uccelli mitologici bicefali sono noti per appartenere alla ricca iconografia di animali fantastici che ha le sue origini nell'Iran orientale.

A Darband-i Gawr («Passo dei pagani») nel Kurdistan iracheno, vicino all'odierna città di Sulaymaniyya o Slemani tra le vette della catena montuosa del Qaradagh, sopravvive una grande incisione rupestre [**7.19**]. Questo bassorilievo imponente, che supera i tre metri d'altezza, non presenta iscrizioni, ma può essere datato tra la fine del III e l'inizio del II millennio a.e.v. in base allo stile e all'iconografia. L'incisione raffigura un guerriero di profilo che ascende a larghe falcate, con la gamba sinistra flessa al ginocchio. Il guerriero indossa un gonnellino corto fermato da una cinta a quattro fili e un berretto dal bordo ripiegato; nella mano destra brandisce una scure da battaglia. Sotto i suoi piedi vediamo i corpi dei caduti, che sono simili ai Lullubi sconfitti sulla stele di Naram-Sin (cfr. p. 124); i morti hanno i capelli lunghi, legati a treccia o a coda di cavallo che ricade lungo la schiena. Per quanto l'immagine del re che ascende il versante di una montagna calpestando i cadaveri dei nemici sia appunto in debito con la stele di Naram-Sin, quest'opera presenta un numero di differenze tale da suggerire una data piú tarda. Qui il sovrano non sfoggia corna sul copricapo a tesa larga, la barba non è resa alla maniera delle barbe accadiche, e il corpo non è scolpito con le forme tondeggianti dell'epoca di Akkad; anzi, le spalle larghissime sono angolose, e tutti i profili del corpo sono restituiti a linee nette e orli aguzzi. Il guerriero di Darband-i Gawr ha inoltre i polsi adorni di bracciali, e sfoggia una collana di perline molto simile a quelle di fine III o inizio II millennio a.e.v., il che colloca il bassorilievo in un periodo ben piú tardo rispetto all'Impero accadico; la barba, che si arriccia vicino al viso e poi ricade a lunghe linee ondulate, è scolpita alla maniera tipica della Terza Dinastia di Ur e ai suoi postumi. L'opera fu scolpita nei pressi di un torrente e l'acqua ne ha eroso la parte sotto il gonnellino, ma le sue dimensioni e la collocazione su una poderosa e ripidissima altura sono davvero impressionanti; questo senso di grandiosità è ulteriormente sottolineato dalla differenza di proporzioni tra il corpo del re-guerriero e quelli dei nemici morti ai suoi piedi, raffigurati in scala molto piú piccola. Il re risale vittorioso il monte, e lo scultore ha enfatizzato quest'ascesa inserendo nell'immagine gli strati sedimentari orizzontali della roccia: l'artista ha scientemente posto la scalata del re su questi strati, integrandolo nel versante montano. Nella composizione egli ha quindi utilizzato l'ambiente naturale, oltre alle dimensioni, per sottolineare la colossale forza e potenza di questo sovrano e della sua conquista del formidabile terreno scosceso della Mesopotamia settentrionale.



7.18.
Martello con dedica a Shulgi, da Susa, Iran, 2060 a.e.v. circa. Bronzo, h 12,3 cm.

Sigilli cilindrici.

Le immagini su sigillo della Terza Dinastia di Ur sono molto piú limitate, quanto a spettro iconografico, rispetto alla ricchissima

7.19.
Incisione rupestre di Darband-i Gawr, sulle montagne del Qaradagh, Kurdistan iracheno, 2090 a.e.v. circa, h > 3 m.

gamma di temi che ci sono noti dall'epoca accadica. Le scene di contesa dei sigilli di Akkad, accompagnate da iscrizioni, proseguono nella fase iniziale della dinastia, ma per ragioni a noi ignote, per quanto riguarda le rappresentazioni su sigillo Ur III cessa di privilegiare la grande varietà di soggetti mitologici e narrativi accadici che pure saranno nuovamente ripresi in epoche successive. Al contrario, per Ur III la scena tipica dell'intaglio **glittico** è quella di presentazione: è come se nella composizione standard giungesse a prevalere una forma di dignità regale per cui il sovrano è posto sul trono dal lato destro della scena, analogamente a un dio assiso. Il sovrano regge spesso sulla punta delle dita una coppa o altro piccolo recipiente, e figure delle dee interceditrici ***lama*** introducono alla sua presenza, regale o divina, il proprietario del sigillo. Le scene di presentazione a un dio sono le piú comuni, ma in molti casi in questa posizione vediamo il re, individuato tramite il copricapo, sebbene in altri il sovrano indossi la veste a balze tipica delle divinità. Queste scene erano limitate a importanti funzionari del regno, come nei sigilli di Ilum-bani e Inim-Shara, e talvolta l'iscrizione afferma che il sigillo è un dono del re al proprietario [**7.20**].

Gran parte dei sigilli della Terza Dinastia di Ur recano iscrizioni. Si cominciò a imprimere regolarmente una sigillatura su merci imballate e documenti, con testi economici, amministrativi, istituzionali e personali; le iscrizioni indicano che all'epoca il sigillo della tale o talaltra persona equivaleva a una firma, e le stampigliature amministrative garantivano il contenuto dei lotti di merce sigillata che venivano trasportati in tutto il regno. Tuttavia, la titolarità di un sigillo era un diritto di chiunque avesse i mezzi per commissionarne uno, dal cortigiano allo schiavo, per quanto materiale e qualità variassero e alcuni fossero piú costosi di altri. Ma poiché molti sigilli erano identificabili, grazie all'iscrizione che compariva dalla stampigliatura, come appartenenti a un preciso individuo, da questo si possono trarre oggi molte informazioni sulla loro proprietà e uso.

Gudea di Lagash (cfr. cap. VI) fu coevo dei primi sovrani di Ur III, e anche la stampigliatura del suo sigillo [**7.21**] è composta con la prediletta scena di introduzione; Gudea però viene qui presentato a una divinità, anziché a un re. Il dio siede su un trono assai elaborato, circondato da rivoli d'acqua corrente che emergono da vasi tondi a base convessa; Gudea gli viene presentato da Ningiszhida, riconoscibile dalle vipere cornute che gli spuntano dalle spalle, e dietro di lui c'è una dea in tiara a corna e veste a balze. La composizione tipica delle scene di presentazione della Terza Dinastia di Ur, che spesso pone il re assiso in trono sulla destra, derivava appunto dalle presentazioni a dèi sul trono, e i

7.20.
Sigillo cilindrico di Hash-Hamer con scena di presentazione, da Ur, Iraq, 2112-2095 a.e.v. Nefrite, h 5,3 cm.

Il sigillo di Hash-Hamer rappresenta questo governatore che viene presentato al re Ur-Namma, assiso in trono sulla destra. Hash-Hamer, raffigurato calvo, sbarbato e avvolto in un indumento orlato di frange, è accompagnato da una dea in tiara a corna e veste a balze; dietro di lui sta una divinità interceditrice *lama*, con le braccia levate. L'iscrizione identifica il governatore come proprietario del sigillo e afferma che egli è un servitore di Ur-Namma.

7.21.
Ricalco della stampigliatura di Gudea, 2150 a.e.v.

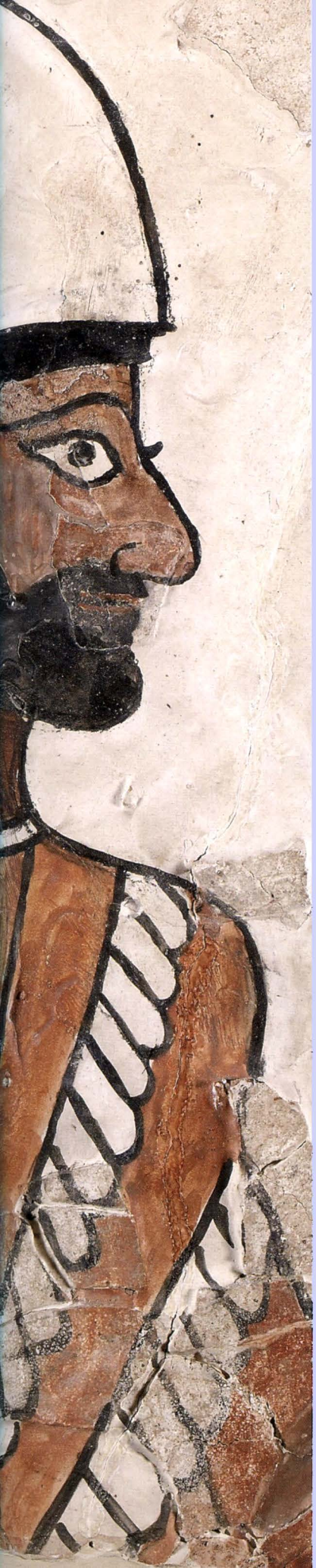
Gudea indossa un indumento a frange e viene presentato da Ningiszhida a un dio assiso in trono; dietro Gudea, la dea *lama* con le braccia levate appare per la prima volta nell'iconografia dei sigilli, ma la sua immagine è destinata a diventare uno standard delle scene di presentazione. Il corteo è seguito da un leone alato, e l'iscrizione afferma che il proprietario del sigillo è «Gudea di Lagash».

sigilli dell'epoca raffigurano presentazioni di entrambi i tipi.

Molte forme di rappresentazione apparse nel periodo di Ur III sottolineano la continuità con il passato sumerico e riprendono consapevolmente alcune immagini precedenti, come quella del devoto re-costruttore. I progetti architettonici vengono concepiti in aderenza con la tradizione e la conservazione di siti consacrati, ma ciò nonostante introducono monumenti nuovi e sbalorditivi come la ziggurat mesopotamica classica: non c'è tradizione sumerica che non veda, nei secoli successivi, cambiamenti e trasformazioni.

La fine della Terza Dinastia di Ur fu la conseguenza di invasioni sia da est sia da ovest, ma il crollo definitivo si deve a un'aggressione da oriente. L'ultimo re di Ur, Ibbi-Sin, verrà fatto prigioniero e portato a Susa in catene, e per i successivi sette anni Ur sarà governata dagli Elamiti. La tradizione letteraria mesopotamica registra questo triste destino in nenie e canti funebri scritti specificamente per la perdita delle città: il lamento per la distruzione di Sumer e Ur, scritto intorno al 2000 a.e.v., rievoca tra l'altro la devastazione di templi e sculture architettoniche, e alcuni struggenti passaggi di questo componimento sono tra le primissime descrizioni letterarie di opere scultorie che ci giungono dall'antichità:

L'ornamento del grande portale del tempio fu divelto; il parapetto venne
distrutto; le bestie feroci che erano intrecciate alla sua sinistra e
destra giacquero là come eroi sconfitti da eroi; con le fauci spalancate
il suo drago e i suoi prodigiosi leoni furono abbattuti con funi come
tori selvaggi catturati e deportati in territorio nemico.



Capitolo ottavo

L'epoca di Hammurabi

p. 179 Il codice di Hammurabi

179 • LE LEGGI DI HAMMURABI

180 Ritrattistica scultoria e immagini vitali

182 • KANESH, UNA COLONIA COMMERCIALE ASSIRA IN ANATOLIA

185 Il palazzo di Mari

187 • LA SCOPERTA DI MARI

192 Gli inizi del discorso estetico

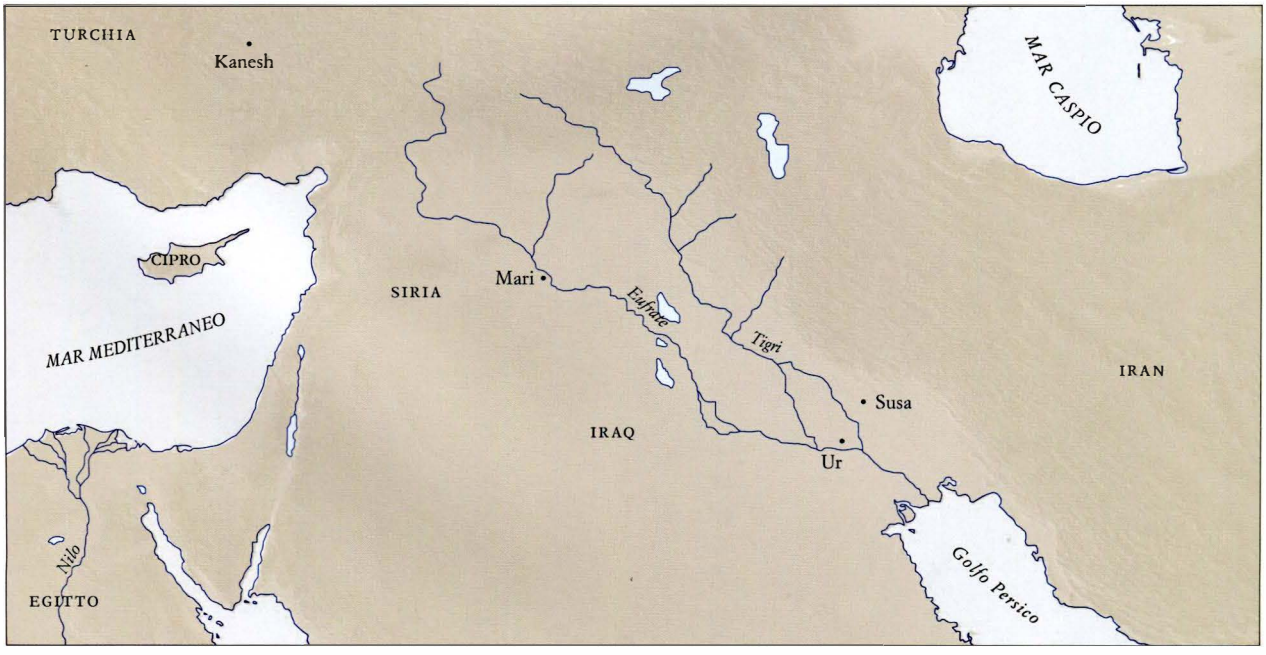
193 • ISCRIZIONI SUI MONUMENTI

194 Vita e argilla: immagini di terracotta

Parete sud della corte 106 (particolare), palazzo di Zimri-Lim, Mari, Siria, 1780 a.e.v. circa. Dipinto murale a tempera (cfr. **8.14**).

L'ETÀ DI HAMMURABI, 1894-1595 A.E.V.

Periodi	Isin-Larsa, 2000-1763 a.e.v. Paleo-babilonese, 1894-1595 a.e.v.
Regnanti	Hammurabi di Babilonia, r. 1792-1750 a.e.v. Zimri-Lim di Mari, r. 1775-1762 a.e.v. Dadusha di Eshnunna, r. ?-1780 a.e.v.
Centri principali	Ur, Susa, Mari, Babylon, Sippar, Larsa, Erbil, Shubat Enlil (odierna Tell Leilan), Tell Asmar (antica Eshnunna), Kanesh (odierna Kültepe)
Opere d'arte importanti	Codice di Hammurabi Stele di Dadusha Palazzo di Mari
Novità tecniche o stilistiche in campo artistico	Tecniche ad affresco per i dipinti murali Il primo automa della storia: una statua a Mari da cui scorre acqua La tecnica a stampo aperto consente la produzione in serie di immagini di terracotta Primi esempi di ragionamenti artistici e primi cataloghi e conservazione di opere d'arte e monumenti antichi



Nella prima metà del II millennio a.e.v., il periodo **paleo-babilonese**, compaiono nuove e sbalorditive novità nelle arti visive, nella loro ricezione, nel loro studio e nella loro conservazione. A differenza delle immagini devote dei re di Ur III, i monumenti pubblici di questo periodo si concentrano su altri aspetti dell'autorità e delle caratteristiche del re, come la giustizia e la sua forza in guerra. Una novità ancor piú straordinaria è che in quest'epoca hanno inizio chiari ragionamenti estetici, nei commenti sulla qualità delle opere d'arte, e un genere letterario consistente nella descrizione delle arti visive, quando gli scribi babilonesi cominciano a catalogare i monumenti e le loro iscrizioni in testi annotati. Per comprendere questo genere artistico squisitamente mesopotamico, collegato alle nozioni di tempo e storia, concentreremo l'attenzione sui monumenti pubblici e sulle pratiche collegate alla loro edificazione e ricezione. Tali monumenti sono esemplificati al meglio da due opere, il codice di Hammurabi e la stele di Dadusha: il primo una stele che riporta un testo di legge, e il secondo la celebrazione di una vittoria. Mentre i monumenti reali e altre forme di arte elevata si sviluppavano in nuove direzioni affascinanti, considereremo anche un'area della produzione artistica consistente nella creazione di manufatti evidentemente pensati per l'uso quotidiano. Questo capitolo esamina perciò anche l'ampliarsi dell'arte per tutti, come si evince dalle placche di terracotta che si trovano, per questo periodo, in quantità molto maggiori.

Quando nel 1792 a.e.v. Hammurabi salí al trono, la terra di Babilonia proveniva da due secoli di disordine e guerre devastanti. La parola «Babilonia» è un termine usato dagli studiosi moderni per indicare il sud della Mesopotamia, all'incirca da Baghdad al Golfo Persico, e prende nome dalla città omonima. Quando la prima dinastia babilonese prese il potere, nel XIX secolo a.e.v. e particolarmente sotto il regno di Hammurabi, la città divenne sempre piú potente, fino a dominare su tutta la Mesopotamia; e gli stessi antichi Mesopotamici, verso la fine del II millennio a.e.v., presero a usare un termine che corrisponde a «terra di Babilonia».

Dopo la caduta del regno di Ur III il sud si era diviso in città-stato in competizione tra loro, che si contendevano il potere e l'egemonia politica sull'intera zona. Fu Hammurabi, che i testi spesso chiamano «l'uomo di Babilonia», a unificare la regione dopo una serie di brevi ma efficaci campagne militari; impiegò pochi anni a sconfiggere i re delle principali città babilonesi e poi ad avanzare verso nord fino a catturare la celebre città di Mari nella Siria nordorientale. Quest'epoca, che ha inizio con il regno di Hammurabi e si conclude nel 1595 a.e.v. con l'attacco degli **Ittiti** alla Mesopotamia, è detta periodo paleo-babilonese; in Mesopotamia è preceduta da una fase piú breve che gli storici chiamano periodo di **Isin-Larsa**. Nel corso dell'intero lasso di tempo che va all'incirca dal 2000 al 1600 a.e.v. il panorama del Vicino Oriente fu occupato da stati rivali, dall'Iran al mar Mediterraneo: un piccolo numero di potenti re della Babilonia meridionale e della Siria occidentale ne prese il controllo, suddividendo la regione in numerosi regni vassalli. Le alleanze e contro-alleanze fra questi stati mutavano continuamente, all'emergere successivo di una serie di coalizioni fra i sovrani piú potenti, quelli di Babilonia, Larsa, Eshnunna, Ekallatum, Mari, Qatna e Yamkhad.

Nel corso di questi rivolgimenti politici, in zona continuarono a usarsi la lingua accadica e la scrittura cuneiforme, la quale si diffuse dall'Iran sudoccidentale all'Anatolia e alla

Siria occidentale. Il babilonese, un dialetto accadico, cominciò a essere usato ovunque come lingua franca, da parlanti di altre lingue, per la comunicazione e per la cultura, benché il sumerico continuasse per qualche tempo a essere la lingua erudita della Babilonia, come avvenne nel mondo occidentale per il latino, che ebbe una lunga vita come lingua dotta fino all'Ottocento inoltrato.

In Mesopotamia i principali generi di arti visive che abbiamo già visto – l'immagine votiva, la stele o il monumento a sé stanti – continuano e si evolvono in nuove versioni che includono testi sempre piú lunghi e complessi, come il codice di Hammurabi [**8.1**]; assistiamo inoltre all'introduzione di nuove tecnologie di intaglio e a sviluppi nella metallurgia che facilitano le nuove forme di scultura.

Sembra in aumento l'uso di immagini figurative in contesti domestici, a indicare che i nuovi procedimenti apparsi alla fine del III millennio a.e.v. che permettevano la produzione in serie di immagini di argilla hanno reso possibile la realizzazione di opere d'arte per uso personale. Le placche di terracotta e altri oggetti prodotti in gran numero si possono quindi descrivere come la comparsa dell'arte per tutti: di tutte queste novità artistiche, il mutamento forse piú degno di nota tra quelli attestati storicamente è il fatto che a partire dai primi secoli del II millennio a.e.v. abbiamo le prime chiare prove testuali di ragionamenti sull'eccellenza nell'arte, che si possono definire come discorso estetico. Inoltre i sigilli cilindrici, manufatti tipicamente mesopotamici inventati nel IV millennio a.e.v., si diffondono sempre di piú nell'antico Vicino Oriente, con stili caratteristici di incisione, mentre nei principali centri politici appaiono laboratori di scalpellini.

8.1.
Codice di Hammurabi, originariamente installato a Babilonia, 1760 a.e.v., rinvenuto a Susa, Iran. Basalto nero, h 2,25 m.

Il codice di Hammurabi.

L'opera forse piú famosa di tutta l'antichità mesopotamica risale al periodo paleobabilonese: il monumento noto come codice di Hammurabi, una *naru*, cioè una stele, che registra le imprese di Ḥammurabi e presenta la legge nazionale. È un pilastro monolitico, alto circa 2,25 metri, realizzato in basalto nero e levigato fino a conferirgli una lucentezza quasi metallica; è per la maggior parte coperto di caratteri cuneiformi, incisi in modo elegante con intenti calligrafici, usando una forma di scrittura volutamente arcaizzante. Sul fronte appaiono ventitre fasce orizzontali di testo (le ultime sette, nella parte frontale inferiore, furono cancellate, forse per fare spazio all'aggiunta di un'iscrizione elamita, quando il monumento fu trafugato nel 1158 a.e.v.) e ventotto sul retro. Cinque fasce all'inizio e alla fine compongono un prologo e un epilogo all'elenco di norme. L'iscrizione riunisce piú di trecento casi giudiziari che, piú che esaurire tutte le aree del diritto, sono esempi per esteso di decisioni legali, come nell'odierna giurisprudenza. La stele rappresenta Hammurabi come un re giusto; non è tanto un codice, quanto un monumento al codice o, meglio, alla dottrina legale come astrazione di un concetto fenomenologico concreto.

Su una faccia, al di sopra del testo, compare una scena scolpita in bassorilievo: Hammurabi è mostrato in piedi, rivolto verso destra, direttamente di fronte al dio Shamash, assiso in trono davanti a lui. Shamash è il dio del sole, ma anche della giustizia, e la vicinanza del sovrano al dio è significativa: egli partecipa del suo mondo. Gli spazi del sacro

Le leggi di Hammurabi

Le leggi di Hammurabi prevedono vari casi e situazioni, in una formulazione di pene retributive del tipo familiare ai piú grazie al biblico «occhio per occhio» (Esodo 21, 24). Queste norme tenevano conto anche della classe sociale dell'individuo; un castigo speculare rispetto alla colpa veniva comminato solo se entrambe le parti in causa erano dello stesso ceto. Quando invece accusatore e accusato erano di livelli sociali diversi, un membro dell'élite era tenuto solo a risarcire economicamente quello di una classe inferiore. Un *awīlum* era un uomo libero della classe piú alta, un *muškēnum* era un popolano comune e un *wardum* era uno schiavo. Le donne appaiono nel codice non solo per proteggerne i diritti legali in ambito matrimoniale e famigliare, ma a volte anche come imprenditrici a sé stanti. Le leggi contemplano anche altri ambiti, come le pratiche d'affari e i diritti degli individui; alcune, come per esempio quelle riguardanti gli errori dei medici e le responsabilità dei costruttori, appaiono singolarmente attuali. Il codice di Hammurabi (di cui nella colonna a fianco compare un estratto) chiarisce che il fatto che tutti godano di diritti e che tribunali e giudici siano esenti da corruzione è alla base della giustizia.

Legge 196: Se un uomo (*awīlum*) cava un occhio a un altro uomo (*awīlum*), gli verrà cavato un occhio.

197: Se spezzerà un osso a un altro uomo, gli verrà spezzato un osso.

198: Se cava un occhio a un popolano (*muškēnum*) o spezza un osso a un popolano, peserà e consegnerà 60 sicli d'argento.

218: Se un medico pratica un'operazione chirurgica su un uomo (*awīlum*) con un bisturi di bronzo e ne provoca la morte, oppure apre la tempia di un uomo con un bisturi di bronzo e cosí facendo lo rende cieco da un occhio, gli verrà mozzata la mano.

220: Se gli (a un popolano o a uno schiavo) apre la tempia con un bisturi di bronzo e cosí lo rende cieco da un occhio, peserà e consegnerà argento pari a metà del suo valore.

229: Se un costruttore erige una casa per un uomo ma il lavoro non è solido e la casa che ha costruito crolla e provoca la morte del proprietario, il costruttore verrà ucciso.

232: Se (il crollo) provoca un danno materiale, (il costruttore) rifonderà tutto ciò che sarà andato perduto; inoltre, dato che la casa che aveva costruito non era solida ed è crollata, ricostruirà daccapo la casa crollata a sue spese.

111: Se un'ostessa dà in prestito un tino di birra, prenderà 50 *sila* di cereali al raccolto.

e del profano si fondono nel codice di Hammurabi in modi forse anche piú significativi che nella stele di Naram-Sin, il monumento del massimo fulgore del potere imperiale accadico, che pure raffigura la trasfigurazione del monarca in divinità per aver indossato la tiara a corna degli dèi [**5.9**, p. 124]: Hammurabi è giunto a tu per tu con il dio. Nelle abituali scene di presentazione mesopotamiche, mostrate per esempio nelle incisioni dei sigilli cilindrici o nella stele di Ur-Namma [**7.8**, p. 164], il fedele è spesso separato dal dio da un altare o dalla presenza di una divinità minore che intercede; Hammurabi è invece prossimo al nume, e il suo contatto è diretto.

Shamash appare sulla destra della stele; porta una tiara divina, a corna su piú strati, è assiso su un trono a forma di tempio e con la destra tiene di fronte al re l'emblema del potere. Hammurabi accosta alle labbra la mano destra, in segno di devozione, e porta le vesti e l'acconciatura di un mortale. Nulla in lui indica un corpo piú che umano, ed egli è piú piccolo di Shamash: ma per molti aspetti è come lui. Fisicamente, Hammurabi è solo un uomo e non una divinità, quale è rappresentato Naram-Sin sulla sua stele, né ne viene ostentato l'aspetto militaristico: non brandisce nessuna delle armi del re-guerriero, malgrado il prologo del testo ne descriva le estese e memorabili conquiste militari. Qui il re è mortale, ma ciò nondimeno è incluso nello spazio del dio. L'immagine ci fa comprendere che la stele di Hammurabi è un monumento che configura la posizione del re in relazione alla legge; gli è conferita l'autorità di presentarla e di dispensare decisioni legali in quanto re di giustizia, che rende il diritto accessibile alla popolazione. Alla fine della stele l'iscrizione dichiara:

> *Ogni uomo oppresso, che abbia in corso una causa, venga alla presenza della mia statua di «re di giustizia», legga attentamente cosa è scritto sulla mia stele, dia ascolto alle mie preziose parole, la mia stele gli chiarirà il suo caso.*

Ritrattistica scultoria e immagini vitali.

Forse anche una testa di diorite rinvenuta nella città elamita di Susa raffigura Hammurabi [**8.2**]. In precedenza faceva parte di una statua a figura intera di un monarca, barbuto e con un copricapo munito di un largo orlo non decorato, che gli incorona il capo in modo simile ai re di Ur III. La statua è insolita, in quanto unisce a lineamenti del viso estremamente realistici un trattamento stilizzato dei capelli e della barba. Il sovrano è rappresentato come un uomo di una certa età, con le gote scavate e gli occhi cerchiati; le palpebre sono pesanti, e i bordi inferiori particolarmente sporgenti. Le linee incise sulla fronte, sopra le sopracciglia congiunte e il dorso del naso, indicano le rughe di un uomo non piú giovane. Al contempo, le varie parti della barba sono trattate come una disposizione regolare di riccioli aderenti al viso, con in basso boccoli piú lunghi che raggiungono il torace. Il modo in cui è rappresentata la chioma, con un andamento ondulato che emerge da sotto il copricapo, insieme alla resa della barba in una disposizione bipartita di onde orizzontali di riccioli che finiscono in lunghi boccoli, permette agli storici dell'arte di datare la realizzazione di questa statua all'epoca di Hammurabi di Babilonia, nonostante non sia stata rinvenuta nel suo luogo originario di creazione o di primo uso, bensí a Susa, in un contesto molto piú tardo.

8.2.
Testa di re, Susa, Iran, 1750 a.e.v. circa. Diorite, h 15 cm.

Questo interesse per una rappresentazione naturalistica dell'età, che osserviamo nella statua reale di Susa, è molto insolito e ha pochi riscontri nel Vicino Oriente antico. Una simile cura per la rappresentazione dell'età avanzata si vede in alcune sculture del Medio Regno egizio (2055-1650 a.e.v.), ma pare inverosimile che l'influenza di tali regie opere egizie possa spiegare queste immagini babilonesi, dato che non sono noti altri aspetti di un contatto diretto fra Mesopotamia ed Egitto in questo periodo. C'era un grande volume di scambi internazionali di materie prime, come il rame e lo stagno, che venivano uniti per ottenere una lega – il bronzo – che si cominciava a usare per le statue, nonché per le armi e gli utensili; e c'erano interazioni diplomatiche e militari in tutto il Vicino Oriente, ma in che misura la Babilonia fosse allora in contatto con l'Egitto è tuttora poco chiaro. Che altri regni orientali avessero rapporti con l'Egitto è appurato: una serie di dipinti murali a Beni Hassan, in Egitto, risalenti alla XII Dinastia, rappresenta numerosi mercanti asiatici con carovane che portano in Egitto merci di lusso e di altro tipo, dalla Siria e dal Levante. Il mondo della media età del Bronzo era ampio e aperto: includeva interazioni dirette e indirette fra il Mar Nero e il Golfo Persico, dall'Asia centrale alla Grecia e all'Egitto. Gli oggetti percorrevano lunghe distanze, attraversando i confini geografici dell'epoca, alcuni come prede di guerra: e tra i monumenti che così viaggiarono c'è proprio il codice di Hammurabi, scoperto nel 1902 a Susa, in Iran, dove era stato portato come bottino di guerra, dalla sua ubicazione originaria a Babilonia, destino che sembra toccato a molti monumenti in tempo di conflitto. (Si veda alle pp. 122-25 una discussione sul trasferimento e la distruzione dei monumenti).

Nella collezione di prede di guerra mesopotamiche scoperta a Susa fu rinvenuta anche una statua quasi a grandezza naturale di un regnante seduto, proveniente da Tell Asmar (antica Eshnunna) [**8.3**]. È scolpita in un grande blocco di diorite e rappresenta la prosecuzione di una lunga tradizione di ritratti reali da consacrare in templi, in questo tipo di pietra, risalente a metà del III millennio a.e.v. La statua è oggi priva di testa, ma la lunga barba che appare in rilievo sul petto rivela uno stile scultorio che si può datare all'inizio del II millennio. La resa della barba in lunghi boccoli simili a corde è affine a quella della testa di diorite dell'Hammurabi di Susa. L'iscrizione originariamente posta sul grembo della statua di Eshnunna è stata cancellata e sostituita con un altro testo, secondo cui Shutruk-Nakhunte, re di Anshan e Susa e signore della terra di Elam, ha distrutto Tell Asmar e trasferito la statua, che quindi doveva avere circa settecento anni quando il re elamita la trafugò in battaglia per offrirla al dio patrono di Susa, Inshushinak.

Nel periodo esaminato prosegue anche la tradizione delle statue votive. Una piccola scultura risalente all'epoca del regno di Hammurabi, splendido esempio della ritrattistica votiva babilonese, rappresenta un uomo genuflesso sul ginocchio destro [**8.5**]; porta la mano destra al viso in un atto di devozione, con il pollice e l'indice uniti in un gesto di venerazione e preghiera. La figura è fatta di rame puro e fusa col metodo della cera persa, mentre gli occhi erano originariamente in-

8.3.
Regnante seduto di Eshnunna, rinvenuto a Susa, Iran, 1900-1800 a.e.v. circa. Diorite, h 89 cm.

Kanesh, una colonia commerciale assira in Anatolia

Circa 21 chilometri a nordest dell'attuale Kayseri, in Turchia, sorge il sito di Kültepe, l'antica Kanesh, dove nei secoli XX-XIX a.e.v. fiorí una colonia mercantile assira. Vi sono state rinvenute piú di 25000 tavolette d'argilla, con la corrispondenza fra mercanti, loro soci e le rispettive famiglie in Assiria; ricche di notizie sul commercio di stagno e di tessuti di alta qualità, ci informano sul tipo di merci, i metodi di trasporto, gli aspetti finanziari degli scambi e molte altre questioni. Le lettere e altri documenti erano spesso posti in involucri/buste di argilla e poi assicurati con sigilli cilindrici. Le immagini sui sigilli mostrano che gli scalpellini locali svilupparono stili e iconografie caratteristici di Kanesh: usavano temi mesopotamici, come processioni di figure verso una divinità in trono, ma circondandole con motivi ed emblemi anatolici. I commercianti di Kanesh usavano a volte anche sigilli cilindrici intagliati in uno **stile babilonese modellato** o **paleo-siriano**, oppure in un piú lineare stile **paleo-assiro**: troviamo cosí vari stili di sigilli cilindrici in uso simultaneamente.
Nell'esempio qui mostrato vediamo un documento legale e il suo involucro originario, sulle cui facce sono stati impressi due diversi sigilli [**8.4**]. La tavoletta è una deposizione legale in cui due mercanti giurano sul pugnale del dio assiro **Assur** e si accusano l'un l'altro di furto. I commercianti assiri mantenevano simili documenti e i sigilli cilindrici in ambienti chiusi a chiave detti *massartum*, perché venivano usati come prove nelle cause a proposito di prestiti e contratti, ed erano anche oggetto di compravendita.

8.4.
Tavoletta cuneiforme e contenitore: atti di una causa legale, da Kültepe, Turchia, 1900-1800 a.e.v. circa. Argilla, h 16,8 cm.

tarsiati con pietre preziose; la copertura in foglia d'oro delle mani e del viso sopravvive intatta. Il fedele indossa una tunica orlata di frange che gli arriva alle ginocchia; la testa è coperta da un berretto con un largo orlo, mentre la corta barba è stilizzata in forma di file di riccioli regolari. È inginocchiato su una base trapezoidale cava, anch'essa di rame, sulla cui parte anteriore è saldato un piccolo bacino, per contenere olio o incenso, e nel cui metallo è integrata un'iscrizione cuneiforme orizzontale che dichiara che Lu-Nanna, figlio di Le'I, dedicò questo oggetto votivo al dio Martu/Amurru per la vita di Hammurabi, re di Babilonia, e per la propria. La scritta afferma anche che la statua rappresenta un supplice fatto di rame, con il viso placcato d'oro; in breve, l'epigrafe descrive la statua, la sua funzione e i materiali di cui è composta. Piú avanti dell'iscrizione, sul lato destro della base, appare un'immagine in rilievo che rappresenta una divinità in trono con la lunga barba e la veste a balze tipiche delle immagini di dèi dell'epoca; in questo caso si tratta di Martu/Amurru. Di fronte al dio è un supplice, inginocchiato nella stessa posa e con lo stesso gesto della statua; sul lato opposto della base vediamo invece il rilievo di un ariete recumbente, un'offerta adatta a Martu/Amurru, considerato signore dei pastori. Vi è un parallelo fra l'ariete votivo e l'immagine del supplice: entrambi sono doni per il dio.

Quest'opera, quindi, fa riferimento a sé stessa e alla propria funzione supplice e votiva, tanto nelle immagini della base quanto nel testo che la descrive, creando quello che gli storici dell'arte chiamano un'ipericona, un'immagine che in maniera autoconsapevole si riferisce a sé medesima per mezzo di una propria rappresentazione all'interno della composizione complessiva. Abbiamo visto questo procedimento in atto già nel Vaso di Uruk della fine del IV millennio a.e.v. [**2.5**, cfr. p. 47]. Il concetto è assai raffinato: un'immagine che continua a riferirsi a sé stessa in un gioco di specchi senza fine. L'artista che realizzò questa statua sembra conscio della magia della rappresentazione: la magia delle immagini che fu fondamentale per le pratiche religiose babilonesi in cui l'oggetto votivo rappresentava il devoto in un atto di preghiera perpetua.

Una statua votiva precedente di circa due secoli quella di Lu-Nanna rappresenta una principessa, figlia di Ishme-Dagan di Isin (r. 1953-1935 a.e.v.) [**8.6**]. Fu rinvenuta a Ur, dove Enanatuma era la sacerdotessa *entu* del dio della luna. La statua è stata anche identificata con la dea Ningal; l'ambiguità è probabilmente voluta, perché nei rituali la sacerdotessa può rappresentare la dea. Questa figura femminile assisa in trono indossa una veste di lana a balze, con il collo alto. Tiene le mani giunte all'altezza della vita, in un gesto di preghiera, in modo simile alle statue del regno di Gudea, anche se qui le mani hanno piú volume e sono prive del fine intaglio lineare che osserviamo nelle sculture di Gudea. Dato che reca un'iscrizione incisa sul lato del seggio, sappiamo che questo oggetto votivo risale all'epoca di Isin-Larsa,

8.5.
(*in basso a sinistra*) Statua votiva offerta da Lu-Nanna, da Larsa, Iraq, 1750 a.e.v. circa. Rame e oro, h 19,6 cm.

8.6.
(*in basso a destra*) Statua votiva di sacerdotessa *entu* e principessa, Enanatuma, da Ur, Iraq, 1953-1935 a.e.v. (vistosamente restaurata). Diorite, h 50 cm.

prima della conquista della Babilonia da parte di Hammurabi.

Leonard Woolley scoprí a Ur varie altre statue votive, scolpite in pietra o fuse in metallo, sia nello stesso recinto sacro della scultura di Enanatuma che in altri templi [**8.7**]. Variano per funzione e dimensioni e, oltre a immagini votive, comprendono anche le dee *lama*, le divinità che intercedono per i mortali, alcune delle quali scoperte *in situ* in contesti e posizioni interessanti.

Una statua di pietra calcarea bianca [**8.8**], alta circa 50 centimetri, si trovava in piedi nel cortile della cappella di Hendursag a Ur; rappresenta una donna che indossa una veste a pieghe e balze e un mantello. Le mani, giunte di fronte a lei, sono rappresentate in rilievo fra le pieghe della stoffa; i lunghi capelli formano riccioli sul davanti e una folta chioma dietro, trattenuta da nastri. La vernice gialla avrà indicato che il nastro era dorato, mentre gli occhi saranno stati composti da un intarsio di steatite nera e conchiglia in lapislazzuli. Le orecchie sono forate per essere ornate con orecchini e il naso era fissato col gesso: chiaramente una riparazione antica.

La statua riparata era disposta su una base in cui fu trovata una piú piccola dea *lama* [**8.9**], insieme a uno spillo decorativo in osso intagliato. Questa piccola divinità di rame indossa un indumento a pieghe e una tiara a corna; le braccia, che devono esser state realizzate separatamente e poi aggiunte, sono oggi perdute. La figura porta anche una collana con un lungo contrappeso sul retro.

Una figura in piedi con la mano destra levata in un gesto di venerazione rappresenta invece un maschio imberbe [**8.10**], con indosso un lungo abito con pieghe e spessi orli arrotolati, un pendente a forma di mezzaluna al collo e un copricapo che pare simile a un turbante. Sul retro ci sono quattro fioche righe di iscrizione secondo cui si tratta di un'immagine di Etel-pi-Shamash, un funzionario di Isin. La statua venne acquistata nel 1890, e quindi è priva di un contesto archeologico, ma è uno splendido esempio di immagine votiva in metallo della sua epoca.

8.7.
(*in basso a sinistra*)
Fotografia di Leonard Woolley, scavi di Ur, Iraq, con statua *in situ*, anni Venti.

8.8.
(*in basso a destra*)
Statuetta, dalla cappella di Hendursag, Ur, Iraq, 1750 a.e.v. Calcare bianco, h 51 cm.

Il palazzo di Mari.

Nel trentaduesimo anno del suo regno, Hammurabi conquistò la grande città di Mari, in Siria orientale, sull'Eufrate. Il palazzo che all'epoca sorgeva a Mari era stato edificato fra l'epoca di Ur III e il Paleo-babilonese, con enormi mura alte anche cinque metri e spesse quattro; si estendeva per 25000 metri quadri, con almeno due piani attorno a una serie di cortili [**8.11**], e contava oltre 260 ambienti, fra vani residenziali e aree ammi-

8.9.
(*in basso*) Statuetta di dea *lama* che intercede, da Ur, Iraq, 1800 a.e.v. circa. Rame, h 9,8 cm.

8.10.
(*a destra*) Figura votiva maschile in piedi, provenienza ignota, 1800 a.e.v. circa. Rame/bronzo, h 34,9 cm.

nistrative. Era un palazzo leggendario, noto per il suo splendore in tutto il mondo mediterraneo orientale e il Vicino Oriente; è tuttora uno dei piú noti dell'antichità di questa regione. Sappiamo che un re di Ugarit, sulla costa mediterranea, formulò una richiesta speciale per potersi recare a Mari a visitare il palazzo; un'altra lettera del re di Ugarit a Hammurabi di Babilonia gli chiede di intercedere per il proprio figlio e presentarlo alla corte di re Zimri-Lim a Mari, perché al giovane sia permesso di soggiornare nel palazzo per ampliare la sua mente. Il palazzo esisteva già al tempo di Yakhdun-Lim, padre di Zimri-Lim, e di Yasmakh-Addu, figlio di Shamshi Adad, che divenne viceré di Mari nel 1795 a.e.v., quando la città venne annessa dall'Assiria, un nuovo potente stato la cui capitale era Assur, sul Tigri.

I molti mattoni che recano impresso il nome di Zimri-Lim (1775-1762 a.e.v.) indicano che questo re condusse ampie opere di restauro. L'era paleo-babilonese ci fornisce quindi un esempio unico di palazzo che sopravvive in buone condizioni. L'architettura segue la tradizione mesopotamica della pianta attorno ad alcune corti, mentre gli oggetti rinvenuti ci indicano che Mari aveva ampi contatti con tutto il mondo antico. Le 22 000 tavolette in scrittura cuneiforme scoperte qui, che trattano tanto di questioni pubbliche quanto di faccende private del personale di corte, ci danno un'idea di come fosse la vita in un palazzo e un regno dell'inizio del II millennio. L'archivio dimostra che il re manteneva una corrispondenza attiva e regolare con altri re e governatori della zona, e con i suoi numerosi agenti in città e regni lontani; ci traccia insomma il quadro di un incipiente mondo internazionale, fatto di stretti contatti e matrimoni diplomatici. Zimri-Lim, re di Mari, si recò di persona ad Aleppo, nell'antico regno di Yamkhad, e fino alla lontana costa mediterranea della Siria per visitare la città portuale di Ugarit.

È possibile ricostruire parzialmente quali fossero lo splendore, il lusso e la raffinatezza del palazzo. La sala del trono delle dimensioni di m 12 × 25, in cui il re si mostrava ai propri sudditi, aveva una struttura magnifica; il trono si trovava su un podio lungo una parete, rivolto verso l'accesso. Di qui il re godeva di una posizione rialzata da cui sovrastava i sudditi, i visitatori e i vassalli, mentre di fronte all'area del trono c'era un'alta piattaforma su cui si trovavano le statue di sovrani antichi. Per accedere alla sala del trono i visitatori passavano per la corte delle palme e per un'anticamera, o atrio, in cui incontravano la statua di una dea che reggeva un vaso

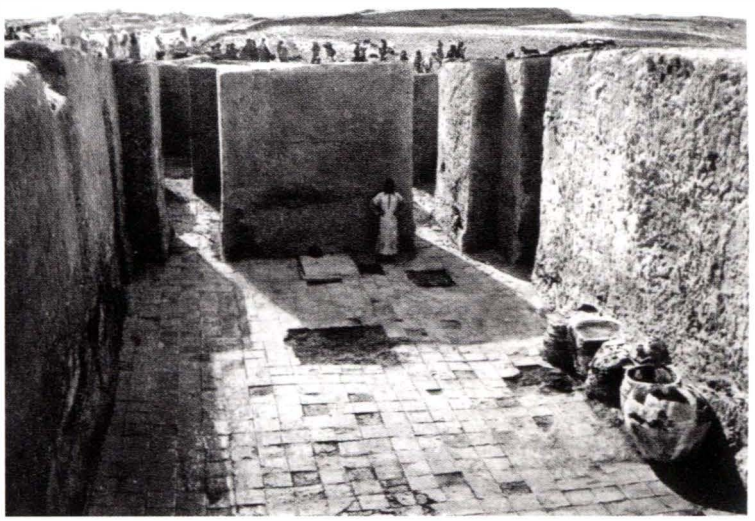
8.11.
Pianta del palazzo di Mari, risalente alla fase III della città di Mari, 2200-1760 a.e.v.

Il palazzo comprendeva piú di 260 ambienti al pianterreno, con pareti decorate con pitture murali. Il portale di accesso sul lato nord ammetteva il visitatore attraverso due cortili e un'anticamera, prima che potesse accedere alla sala del trono. Era considerato una delle meraviglie del Vicino Oriente antico.

La scoperta di Mari

Nel 1933, in Siria, alcuni abitanti del luogo che stavano scavando una tomba a Tell Hariri disseppellirono una statua. Il dipartimento delle antichità siriano, all'epoca diretto da un francese, Henri Seyrig, identificò lo stile della statua come tipicamente sumero; in seguito a questo ritrovamento venne inviata da Parigi una spedizione, guidata da René Dussaud, per esplorare Tell Hariri. André Parrot, che successivamente si occupò per molti anni degli scavi, vi giunse alla fine del 1933; di lí a un anno furono scoperte statue recanti iscrizioni, che resero possibile identificare l'antica città come Mari [**8.12**, **8.13**]. Nel 1939 gli scavi furono interrotti dalla Seconda guerra mondiale, ma ripresero nel 1951, rivelando una grande capitale paleo-babilonese confrontabile con Babilonia stessa: un centro di arti e cultura del XVIII secolo a.e.v. Vi furono scoperti numerosi piccoli oggetti quotidiani e statue, nonché piú di 20 000 tavolette in scrittura cuneiforme provenienti dagli archivi diplomatici ed economici pubblici; ritrovamenti che nel complesso ci danno un'immagine chiara non solo della città e della sua vita, ma anche dell'intera Mesopotamia ai tempi di Hammurabi.

I testi rivelano anche informazioni sulle attività delle donne di corte, dei sacerdoti di palazzo e degli indovini, nonché sulle pratiche e transazioni degli artisti e artigiani che lavoravano per la corte del re.



Fotografie di André Bianquis degli scavi a Mari, Siria, anni Trenta.

8.12.
(*in alto a destra*) Disseppellimento della statua del governatore Ishtup-Ilum.

8.13.
(*a destra*) Foto degli scavi in cui si osservano pavimenti piastrellati e mura conservate fino a 4 metri di altezza.

8.14.
Parete sud della corte 106 (particolare), palazzo di Zimri-Lim, Mari, Siria, 1780 a.e.v. circa. Dipinto murale a tempera.

da cui scorreva acqua. Il vestibolo conduceva poi alla fastosa sala del trono vera e propria, con la predella del trono da una parte e la piattaforma con le statue dei monarchi storici dall'altra.

Un ingresso principale con un posto di guardia permetteva l'accesso dei visitatori attraverso un'ampia corte, parallela alla sala del trono; di qui una scalinata portava a una sala triangolare per le udienze. La vita dell'edificio era concentrata attorno a due cortili principali, che costituivano il centro attorno a cui era strutturata l'intera architettura del palazzo. A nordest, in una serie di camere accuratamente separate, dotate di attrattive come sale da bagno e decorazioni murali negli ambienti principali, si può riconoscere la residenza reale. Una stanza piú piccola, compresa fra quest'area e la corte interna, conteneva l'archivio di palazzo; c'erano anche uffici per scribi e impiegati, una tesoreria e magazzini. A est si trovava il cortile con la cappella dipinta; a ovest la corte delle palme, un nome che conosciamo dai testi di Mari. Il tempio di Ishtar – che oggi chiamiamo appunto cappella dipinta – si trovava sul lato piú pubblico, accessibile attraverso la corte maggiore; conteneva i dipinti piú antichi del palazzo.

Lo stile neo-sumero sopravvisse piú a lungo qui che a sud; e malgrado Mari avesse contatti sia con la Siria occidentale sia con la Mesopotamia meridionale, la sua produzione artistica si può considerare come uno stile locale caratteristico della città, non un'imitazione di altri. Come nella scultura dell'epoca proto-dinastica, vediamo forti somiglianze e influenze del sud, ma anche differenze che indicano il lavoro locale di scultori e artisti.

Una delle caratteristiche che colpiscono di piú nel palazzo di Mari sono i dipinti murali, posti sulle sezioni superiori delle pareti. Una larga corte che conduce alla sala del trono reca un dipinto che rappresenta l'investitura del re e processioni sacrificali [**8.14**]; i murali sono stati dipinti su uno strato d'intonaco in fango in un modo che suggerisce che la tecnica dell'affresco fosse già nota agli antichi pittori. Si tratta di alcuni degli affreschi piú antichi conosciuti, eseguiti con le stesse tecniche che sarebbero state usate successivamente.

La composizione piú ampia è quella dipinta su un muro esterno attiguo alla sala del trono che dava sul cortile (corte 106) [**8.15**]. Un tendone sorretto da pali copriva il dipinto, pur lasciandolo visibile alla forte luce esterna. Al centro dell'opera è mostrata, su due pannelli, una scena cerimoniale. Nel pannello superiore vediamo l'investitura del re che, rivolto a destra, indossa un'elaborata veste a frange e un alto copricapo arrotondato; è di fronte alla dea Ishtar, armata e pronta per il combattimento, con un piede adagiato sulla groppa del suo leone, uno degli animali associati alla sua iconografia. La dea tende la mano destra verso il re e gli porge la verga e l'anello, gli emblemi divini del potere e dell'autorità. Ai lati di questa interazione fra Ishtar e il re si vedono due dee *lama* mediatrici, in abiti lunghi a piú balze e tiare a corna, con le mani levate nel tipico gesto di intercessione, mentre una divinità maschile assiste alla scena da destra. Nel registro inferiore due dee dell'acqua in abiti pieghettati e tiare a corna sono ritte alla sinistra e alla destra del pannello, ognuna recante un recipiente da cui scorre acqua, sia verso il basso, di fronte a loro, sia verso l'alto, dotando l'immagine di un bordo acquatico in cui vediamo pesciolini che nuotano controcorrente.

La scena centrale di investitura con i suoi due registri è racchiusa e come incorniciata da varie immagini collaterali all'interno di ulteriori cornici. All'interno, piú vicina alla

scena centrale, c'è una coppia di alberi stilizzati fiancheggiati all'esterno da una coppia di palme da datteri. Su queste ultime si arrampicano coppie di uomini per cogliere i frutti o forse per fertilizzare la pianta, mentre un uccello con le ali spiegate sorvola la scena. Nello spazio fra le due coppie di alberi vediamo tre file di ibride creature mitologiche: **sfingi** alate incoronate di piume, **grifoni** dalle code arrotolate verso l'alto e tori dalla testa umana che rivolgono lo sguardo in basso, verso l'osservatore. Il perimetro esterno della scena ospita una seconda coppia di identiche dee *lama*, di dimensioni maggiori, mentre l'intera composizione è circondata da un disegno continuo a ***guilloche*** e da un bordo esterno che somiglia all'orlo di un tessuto.

Un altro dipinto, forse di epoca lievemente successiva, mostra figure maschili in vesti con frange e animali portati al sacrificio in processione. Un frammento mostra il toro sacrificale preparato per la cerimonia (cfr. p. 174); le corna hanno puntali d'argento e la fronte è decorata con una mezzaluna. A differenza della scena dell'investitura, questa parte fu dipinta su uno spesso intonaco in gesso, con figure policrome contornate da marcate linee nere.

La grande statua di una dea che porta un vaso [**8.16**, p. 190] è una delle statue piú creative del Vicino Oriente antico, in quanto vi scorreva acqua corrente, creando una forma primitiva di fontana figurata o di automa, pensata senza dubbio per lasciare a bocca aperta i visitatori del palazzo. La dea, ritrovata a pezzi nella sala 64 e nella corte 106, è quasi a grandezza naturale; sulla fronte ha una corta frangia di capelli sopra le spesse sopracciglia unite, la folta chioma le si raccoglie sulle spalle, ed ella indossa una veste dalle maniche corte con fasce che le si incrociano sul petto. Ha guance piene ma delicatamente modellate, e in origine gli occhi erano intarsiati con altri materiali; porta

8.15.
Investitura di Zimri-Lim (particolare), palazzo di Zimri-Lim, Mari, Siria, 1780 a.e.v. circa. Dipinto murale a tempera.

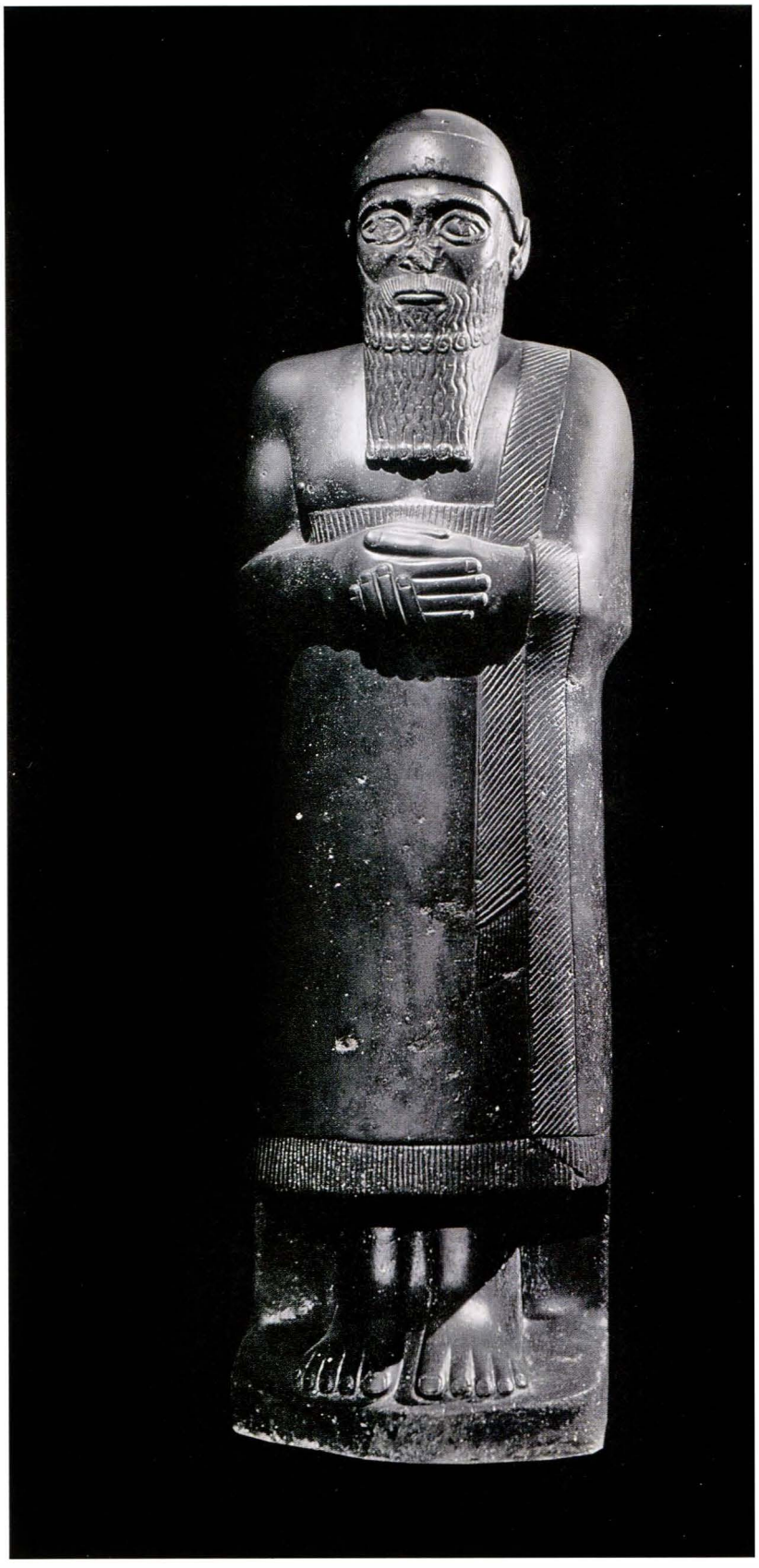
8.16.
Dea acquatica, da Mari, Siria, 1900 a.e.v. circa. Pietra bianca, h 142 cm.

8.17.
(*pagina seguente*)
Ishtup-Ilum, governatore di Mari, Siria, 2000 a.e.v. circa. Basalto nero, h 152 cm.

una voluminosa tiara a corna e ha al collo sei giri di pesanti collane (bilanciate da un lungo contrappeso sulla schiena), braccialetti tripli ai polsi, e orecchini; tiene il vaso inclinato in avanti. L'acqua scorreva grazie a un tubo interno, che andava verticalmente dalla base al recipiente, collegato a un serbatoio; fluendole lungo la veste, i disegni formati dall'acqua dovevano coprire la parte inferiore della statua di increspature che richiamano i motivi scolpiti e i pesci incisi sul vestito. L'acqua finiva lungo l'orlo dell'abito in una serie di spirali ondeggianti. La statua è della stessa epoca del resto del palazzo, a differenza delle sculture reali ritrovate qui, che erano mantenute come oggetti storici e atavici. È un modo tradizionale di trattare il soggetto di una dea acquatica, che si rifà all'iconografia di Ur III, a cui somiglia anche per l'acconciatura voluminosa e l'angolosità della mascella. Dato che l'affresco dell'investitura mostra due di queste dee in piedi, in una disposizione simmetrica al di sotto della scena principale, si è tentati di concludere che in origine vi fosse anche una coppia di dee di pietra con vasi d'acqua all'entrata della sala del trono.

Una statua a grandezza naturale di Ishtup-Ilum, governatore di Mari [**8.17**], è un buon esempio di scultura di basalto e diorite di grandi dimensioni prodotta a Mari tra la fine del III e l'inizio del II millennio a.e.v. Il potentato, eretto con le mani unite all'altezza della vita, porta un berretto con una fascia ripiegata, e un abito simile a una toga che gli copre la spalla e il braccio sinistri; il bordo della stoffa è rappresentato con linee incise nettamente. L'uomo ha la barba lunga, tagliata ad assumere una forma rettangolare, divisa in una fila di ricci vicino al viso e lunghi boccoli ondulati al di sotto, e ha un'iscrizione incisa sulla spalla destra scoperta; in Ishtup-Ilum è tutto semplificato in forme geometriche e piani appiattiti, il che conferisce alla figura un aspetto di grande forza. Stilisticamente, la scultura è diversa dalle altre statue di regnanti di Mari risalenti a epoche lievemente precedenti, in cui si osserva un interesse molto maggiore per i dettagli delle superfici decorative e i profili sinuosi della rappresentazione del corpo. La statua di Ishtup-Ilum fu rinvenuta nella sala del trono, ai piedi delle scale che portano alla piattaforma dei re passati.

La stessa zona, e per la precisione la corte 148, è la sede del ritrovamento di una piccola statua di steatite di Iddi-Ilum, un pre-



cedente governatore di Mari. Fu rinvenuta invece a Babilonia, in un contesto tardo babilonese, una statua di Puzur-Ishtar, sovrano divinizzato di Mari, con corna bovine sulla corona; sappiamo dall'iscrizione della statua che anch'essa si trovava originariamente nel palazzo di Mari (**6.14**, p. 152), probabilmente nella collezione di immagini ancestrali. Testi provenienti da Mari riferiscono di rituali condotti per conto degli antenati; la perdurante presenza di queste statue, già vecchie di secoli ai tempi di Zimri-Lim, può avere a che fare con questo bisogno di onorare i progenitori e gli antichi re.

8.18.
Modelli di fegato di pecora a uso divinatorio, da Mari, Siria, 1800 a.e.v. circa. Ognuno: h 10 cm.

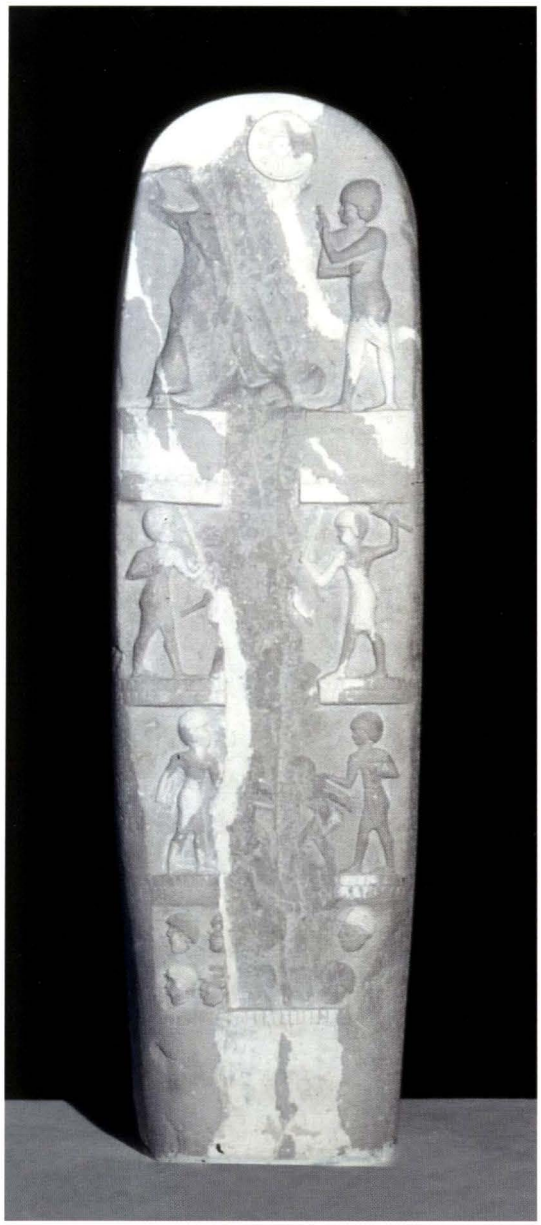
Fra gli oggetti con iscrizioni rinvenuti nel palazzo di Mari ci sono modelli di fegato di pecora usati per la divinazione; realizzati in terracotta, sono rappresentazioni estremamente realistiche del fegato, con dettagli anatomici e l'indicazione dei nomi delle parti dell'organo. Presentano annotazioni d'ausilio all'indovino nel leggere il fegato di un animale sacrificale per prevedere il futuro. Alcune di queste profezie avevano una natura storica: gli antichi credevano che fosse possibile prevedere che un tipo di evento verificatosi in passato si sarebbe ripetuto in forma simile in futuro. Studiare il passato era quindi un modo per comprendere gli eventi dell'avvenire. La lettura delle interiora di un animale sacrificale dava accesso a questa conoscenza, in quanto il dio Shamash aveva scritto nel corpo dell'animale i segni, leggibili dal *baru*, il sacerdote divinatore, in modo sistematico.

Mari fu distrutta nel 1762 a.e.v., dopo la conquista del regno da parte di Hammurabi di Babilonia e tre anni di occupazione delle sue truppe. Il maggior numero di tavolette risale agli ultimi venticinque anni circa di vita del palazzo, ma vi vennero conservati anche testi storici e religiosi precedenti [**8.18**]. Mari sarebbe poi divenuta parte del regno **medio-assiro** retto da **Tukulti-Ninurta I** (r. 1243-1207 a.e.v.).

Gli inizi del discorso estetico.

Una stele monumentale, un *naru*, fu scoperta casualmente da coltivatori nella regione irachena di Diyala nel 1983 [**8.19**]; è un grande monolito grigio con quattro facce, una delle quali scolpita in bassorilievo, mentre le altre tre sono coperte da un lungo testo in scrittura cuneiforme (se ne veda un estratto nel box a p. 193). Il centro è danneggiato da un solco verticale, ma per il resto la stele è molto ben conservata. Il lato scolpito è suddiviso in quattro registri figurativi, con due sagome in piedi in quello superiore. La figura di sinistra è a metà di un passo, con la gamba sinistra protesa in avanti, il piede posato sul torace di un nemico a terra e il braccio pronto a vibrare un colpo. Di fronte a quella sta un uomo in gesto di preghiera, mentre in alto fluttua il disco solare di Shamash, circondato da una mezzaluna di **Sin**, la dea della luna. Questi personaggi posano su un registro che ha la forma delle mura dotate di contrafforti di una cittadella, vista dall'alto, come se si trattasse di una pianta e non di una rappresentazione dalla stessa prospettiva dei guerrieri soprastanti. Nei due registri centrali ci sono invece dei combattenti che catturano nemici, di cui si vedono le braccia tese e inermi mentre cadono; il terreno su cui si trovano i guerrieri è composto da monti stilizzati, a indicare che si trovano nel nord della Mesopotamia. Nel registro inferiore viene abbandonata la narrazione e vediamo invece due file di teste mozze, di profilo, rivolte verso sinistra. Un avvoltoio becca la testa in alto a sinistra sulla bocca, e un altro il naso della testa in alto a destra.

Sia il lungo testo sia le immagini descrivono uno specifico evento storico, la vittoria militare di Dadusha di Eshnunna su Bunu-Ishtar di Arbil nella battaglia di Qabara (1785 a.e.v. circa), e la scena di vittoria in alto si svolge appunto sulle mura fortificate



8.19.
Stele di Dadusha, re di Eshnunna, rinvenuta vicino a Tell Asmar, Iraq, 1790-1780 a.e.v.
Pietra grigia, h 1,8 m.

Iscrizioni sui monumenti

Estratto dalla stele di Dadusha:

In alto, Sin e Shamash, che danno forza alle mie armi, perché siano lunghi gli anni del mio regno, essi splendono nitidi.

Sopra le mura di Dur-Qabara è Bunu-Ishtar, il re della terra di Arbil. L'ho avvinto con il mio potere. Lo sovrasto. Lui, che sconfiggo furiosamente con la mia arma poderosa, io lo sovrasto. Mi ergo come un giovane eroe. In basso, eroi feroci cingono attentamente i nemici con una corda.

Il suo intaglio non ha eguali. [Il monumento] è superiore per l'abilità dei suoi intagliatori. È degno di lodi, e verrà lodato in futuro.

Ogni giorno, di fronte a Adad, il signore che mi creò, esso farà del bene.

Per me e per [il monumento] rinnoverà il destino del mio regno. In E.TEMEN.UR.SAG, la casa di Adad, il dio che mi crebbe, mi insediai per sempre.

Estratto dal catalogo degli scribi di Nippur:

I Monumenti eretti al centro del cortile l'E-Kur

Monumenti di Sargon, Rimush e Manishtushu quali si trovano nell'E-Kur

[lungo testo copiato da una statua accadica]

Lo dedicò al dio Enlil a Nippur

Iscrizione è sulla spalla. La statua si trova a... [lacuna nel testo]

Iscrizione sul fianco del monumento di fronte alla grande statua di Sin-iribam

della cittadella di Qabara. Ognuno dei due modi di rappresentazione – testo e immagine – riferisce l'evento in termini simili ma non uguali, formando una dialettica testo/immagine che era abituale nell'arte mesopotamica: accanto alla narrazione scritta della battaglia, ne vediamo gli attori piú importanti. L'aspetto piú notevole di questo monumento è che inserisce nella narrazione una trattazione del monumento stesso, della sua installazione e del suo scopo, nonché delle sue caratteristiche visive, con tanto di descrizione delle scene che riporta scolpite. Queste righe si possono considerare come un'ecfrasi, cioè una descrizione commentata di un'opera d'arte. È il primo esempio di opera che presenta questo tipo di commento estetico, inaugurando una lunga tradizione

meglio nota per gli esempi molto piú tardi risalenti all'antica Grecia.

Nella città di Nippur, nell'Iraq meridionale, un gruppo di scribi aveva nel frattempo avviato una nuova pratica erudita: redigevano cataloghi dei monumenti pubblici noti che risalivano a epoche precedenti, fino alla dinastia accadica di quasi cinque secoli prima. Essi registrarono con cura le iscrizioni incise sulle statue e monumenti sopravvissuti a tempi antichi (si veda l'estratto nel box a p. 193); descrivevano anche i monumenti medesimi e l'esatta posizione dei testi su di essi. Queste pratiche sono i primi esempi noti al mondo di registrazioni sistematiche di statue e stele risalenti a secoli precedenti. Gli scribi babilonesi posero le basi per un nuovo approccio all'interesse per l'antichità, vale a dire la catalogazione delle opere e la stesura di descrizioni accurate: un approccio che ha qualcosa in comune con la moderna disciplina della storia dell'arte.

Vita e argilla: immagini di terracotta.

Un settore della produzione artistica che ebbe una crescita smisurata nell'ultima parte del III e all'inizio del II millennio a.e.v. è quello delle immagini per uso privato, per la maggior parte piccole placche o statuette di argilla [**8.20-8.23**]. L'argilla era un materiale alluvionale abbondante, usato per l'architettura e la scultura, e nella visione del mondo mesopotamica era considerato il materiale basilare da cui era stata creata la vita. Non era quindi semplicemente un materiale economico, bensí simbolicamente carico, come apprendiamo da antichi testi profetici, da incantesimi e da opere letterarie, ed ebbe un effetto significativo sulla sfera concettuale e mitologica dell'antica Mesopotamia. In termini socioculturali la sua influenza fu dovuta, in parte non piccola, al fatto che permise la produzione creativa e la distribuzione capillare di immagini fra tutte le classi sociali e in tutte le parti della città, portando le arti visive al di fuori del palazzo reale e delle zone d'élite a esso legate (come i recinti sacri), e facendole arrivare nella vita quotidiana e nelle case di tutti.

La creta d'argilla permise l'invenzione di immagini riproducibili e di manufatti prodotti in serie. Il primo uso di stampi aperti per la produzione su larga scala di placche di terracotta con rappresentazioni figurative era già noto nell'epoca accadica e sarebbe proseguito fino a quella ellenistica, con tipologie iconografiche che a volte mostrano una singolare continuità, in termini di durata delle immagini, nel corso dei secoli. L'uso di stampi per l'argilla è imparentato tecnicamente con quello degli stampi per i mattoni, e vi si è forse sviluppato contemporaneamente. Con la creta si produsse un'ampia varietà di immagini e scene, che ci forniscono una delle fonti piú ricche per lo studio delle iconografie antiche. Queste placche di terracotta stampate venivano prodotte in gran numero e sono particolarmente ben attestate nei resti archeologici relativi alla fine del III e all'inizio del II millennio. Fra le immagini piú diffuse c'era la figura femminile nuda, mostrata in posizione frontale, spesso con le mani unite all'altezza della vita, associata alla fertilità, alla sessualità e alla riproduzione, e lo stesso materiale dell'argilla e il procedimento della matrice erano particolarmente appropriati all'iconografia. In un modo non dissimile da quello relativo alla dea acquatica di Mari, l'interesse dell'antico scultore per la tecnologia era incorporato nell'opera e a volte le immagini vi fanno riferimento.

È tuttora argomento di dibattito l'uso che si facesse di questi oggetti. A differenza delle statue e dei bassorilievi, di rado riportano iscrizioni; chiaramente venivano usati da gente comune, dato che quasi tutte le placche di terracotta rinvenute si trovano in abitazioni, e solo poche in sepolture e templi. Nessuna è stata trovata in mostra nel proprio contesto originale, il che ha condotto alcuni studiosi a concludere che si trattasse di oggetti transitori, da eliminare dopo l'uso. In particolare, erano molto diffuse figure antropomorfe tridimensionali di creta, che paiono opere per tutti, a prescindere dalla classe sociale. Nelle fonti testuali le figure in argilla sono spesso associate a credenze religiose e rituali magici; alcune avevano forse una funzione performativa, per cui un incantesimo le animava o trasformava in sostituti fungibili della persona che rappresentavano. Il parallelo metaforico fra gli esseri umani e le figure d'argilla è ben attestato, e arriva fino ai riferimenti biblici al «tornare alla polvere» dopo la morte.

Uno dei migliori esempi di opera in terracotta è una placca a stampo in altorilievo che raffigura una dea nuda [**8.24**]; la sua grande figura, al centro, è posata su due leoni addossati (cioè posti dorso a dorso), e rispec-

In senso orario dall'alto a sinistra:

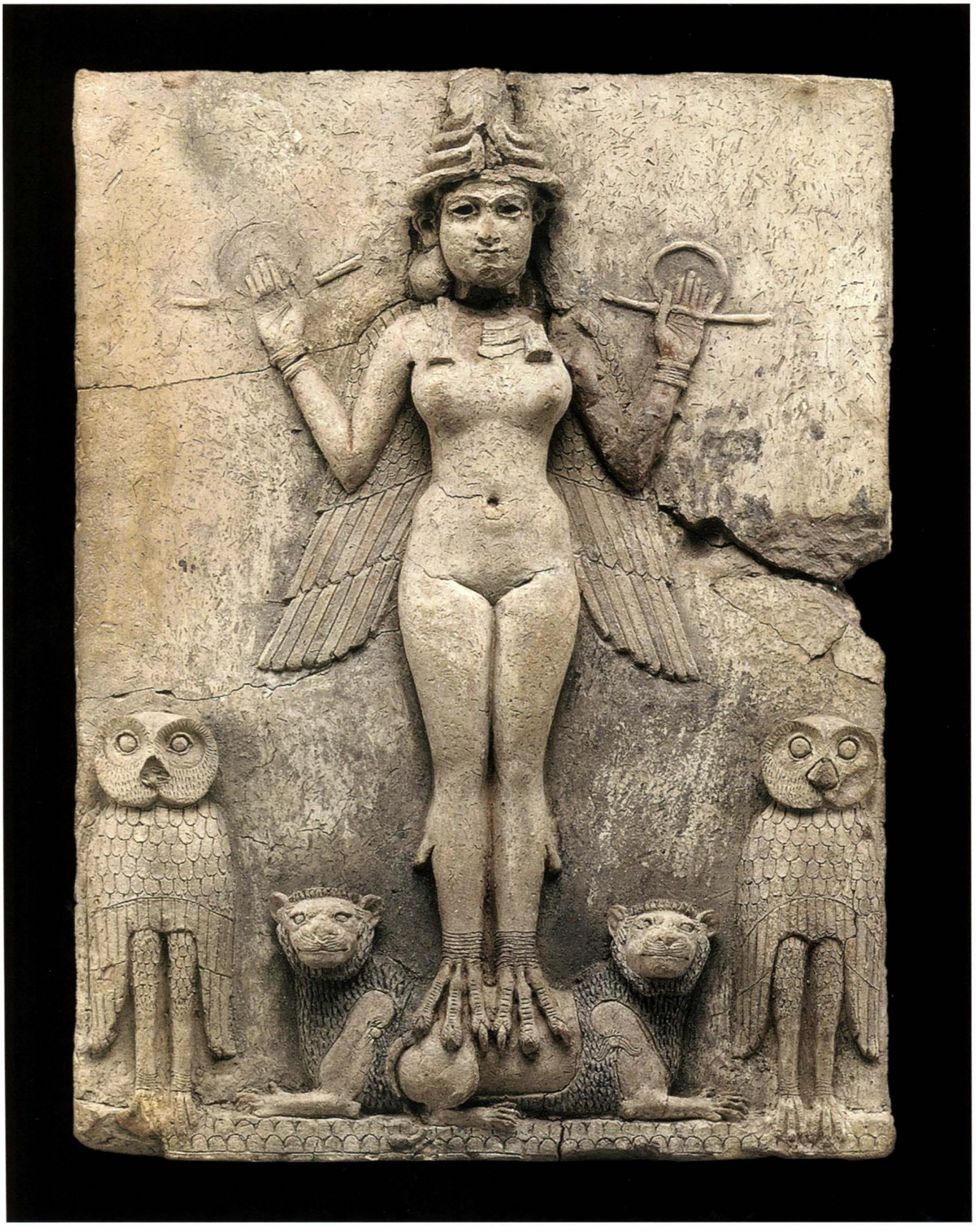
8.20.
Nudo femminile in piedi, da Larsa, Iraq, 1900 a.e.v. circa. Terracotta, h 13 cm.

8.21.
Nudo femminile in piedi, da Tell Asmar, Iraq, 2000-1750 a.e.v. circa. Ceramica, h 15,2 cm.

8.22.
Placca con nudo femminile, da Ur, Iraq, 1900 a.e.v. circa. Terracotta, h 12,7 cm.

8.23.
Placca impressa con coppia, provenienza ignota, 2000-1700 a.e.v. circa. Ceramica, h 12,7 cm.

Il fatto che osserviamo un aumento nel numero di placche di terracotta realizzate per uso privato alla fine del III millennio a.e.v. e all'inizio del II potrebbe essere un effetto accidentale del lavoro di scavo; negli anni Venti gli archeologi cominciarono a disseppellire case private, anziché solo palazzi e templi come fino ad allora. Tuttavia, la tecnologia dello stampo aperto (inventata alla fine del III millennio) rese certamente possibile un incremento nella produzione di queste immagini.



chiata simmetricamente dalle sue civette. La dea porta una quadruplice tiara a corna, in cima alla quale si vede un disco planetario, e ha nelle mani due emblemi associati alla dea Ishtar. Ci si presenta frontalmente, con le braccia, levate come a rivelare il corpo, che palesano una femminilità voluttuosa, un'attrattiva fisica a cui si riferisce il termine accadico *kuzbu*; si tratta però di una bellezza minacciosa, giacché la dea sfoggia ali e artigli da uccello rapace e, analogamente agli animali a lei sacri, il leone e la civetta, è un predatore. Questa combinazione di bellezza e rapacità è tipica di Ishtar – che è al contempo una dea dell'amore in tutte le sue forme, fra cui l'amore fisico e l'erotismo, e una dea della guerra – malgrado la figura sia stata interpretata anche come Ereshkigal, dea degli inferi, o semplicemente come «Regina della notte».

Nello stampo si pressava dal retro argilla mischiata a paglia, in modo che le figure e lo sfondo rimanessero coesi; al rilievo stampato, prima di cuocerlo, si aggiungevano poi particolari incisi, e le tracce di pittura ancora presenti sulla superficie rivelano che l'intero rilievo era certamente dipinto. L'opera mostra una qualità esecutiva elevatissima, ed è piú grande della maggior parte delle placche di terracotta; è anche uno splendido esempio di nudo femminile che non allude alla fertilità o alla riproduzione ma solo alla bellezza e al fascino. All'epoca non c'erano tabú relativi alla rappresentazione della nudità femminile; in Mesopotamia e in tutto il Vicino Oriente antico vediamo immagini simili [**8.25**].

A Ur fu rinvenuta anche una figura frammentaria di un dio in trono con una quadruplice tiara a corna [**8.26**]; la spalliera dietro alla figura mostra che il dio era seduto. La statuetta d'argilla era originariamente dipinta e la superficie serba tuttora buona parte del colore, mostrandoci che la veste del nume era bianca con linee di separazione nere. Il viso e la spalla scoperta sono di colore marrone-rossiccio, la barba e i capelli erano dipinti di nero, mentre la corona era gialla, forse a indicare l'oro, e la collana rossa e gialla poteva forse simulare oro e pietre preziose. La colorazione sopravvissuta è una prova importante dell'uso della policromia in Mesopotamia, che in altre immagini ci è spesso giunta solo in tracce. Questa divinità è stata rinvenuta tra i resti di una cappella dotata di un altare di mattoni cotti, appar-

8.24.
(*pagina precedente*) Placca con dea nuda detta «Regina della notte», provenienza ignota, probabilmente Iraq meridionale, 1850-1750 a.e.v. circa. Ceramica e pigmenti, h 49,5 cm.

8.25.
(*in basso*) Statuetta di nudo femminile, da Khafaje, Iraq, 1900 a.e.v. circa. Bronzo.

Le rappresentazioni della nudità femminile erano comuni nell'iconografia del II millennio a.e.v. in Mesopotamia, e ciò vale particolarmente per le piccole placche e statuette in terracotta rinvenute in contesti domestici. Il nudo femminile appare spesso anche nei sigilli cilindrici, nonché in statue a tutto tondo di pietra e di metallo fuso; venivano mostrate nude sia le dee sia le donne mortali. Un bell'esempio è questa statuetta di donna seduta con le gambe ripiegate ritrovata negli scavi nel Diyala: ha una folta capigliatura fino alle spalle e porta una collana a piú fili stretta attorno al collo, che evidenzia l'attraente corpo femminile.

8.26.
Divinità dipinta, da Ur, Iraq, 1850-1750 a.e.v. Ceramica, h 7,3 cm.

tenente a una casa privata in un quartiere residenziale.

Anche un ritratto femminile in terracotta di grandi dimensioni, conservato nel British Museum, serba tracce di pittura rossa sulla superficie [**8.27**]. È un'opera di fattura raffinata che rappresenta una donna in preghiera, con le mani giunte sotto il petto; ha un'acconciatura elaborata e porta bracciali e una collana. Tutto questo induce a ritenere che i committenti facessero realizzare proprie statue votive in argilla anziché in pietra o metallo, e che queste immagini potessero essere anche a grandezza naturale. L'argilla cotta era perciò un materiale versatile che si poteva usare per opere di maggiore o minor qualità e non solo un surrogato piú economico di altri materiali. Queste opere d'arte, non realizzate per il tempio o per il palazzo ma per i cittadini babilonesi, ci sono note soprattutto in quest'epoca, ma continuano a essere presenti per i secoli a venire, fino alla tarda antichità inoltrata.

L'epoca paleo-babilonese si conclude nel 1595 a.e.v., e anche se vedremo alcuni cambiamenti nell'arte e nell'architettura del successivo periodo cassita, molte delle forme di scultura paleo-babilonesi – dai grandi monumenti pubblici alle terrecotte usate nelle abitazioni – continuano ad apparire in epoche molto successive, seppure con stili e temi diversi. L'aspetto piú importante è forse che l'approccio alla catalogazione, allo studio e alla descrizione delle statue e dei monumenti, che riconosciamo per la prima volta chiaramente in questo periodo, si rivela un punto di svolta intellettuale talmente importante da conferire a tali questioni estetiche un nuovo significato culturale.

8.27.
(*pagina seguente*) Statua femminile votiva, Khafaje, Iraq, 2000-1700 a.e.v. circa. Terracotta dipinta, h 40,2 cm.

Capitolo nono

L'arte cassita e assira alla fine dell'età del Bronzo

p. 203 L'arte cassita e la questione dello stile

204 Architettura

208 • L'ARCHIVIO DI AMARNA

208 Il *kudurru*

211 Arte medio-assira

212 Scultura e narrazione

213 Testi e sigilli

214 • UNA COLLEZIONE DI SIGILLI A TEBE

215 Guerre per immagini

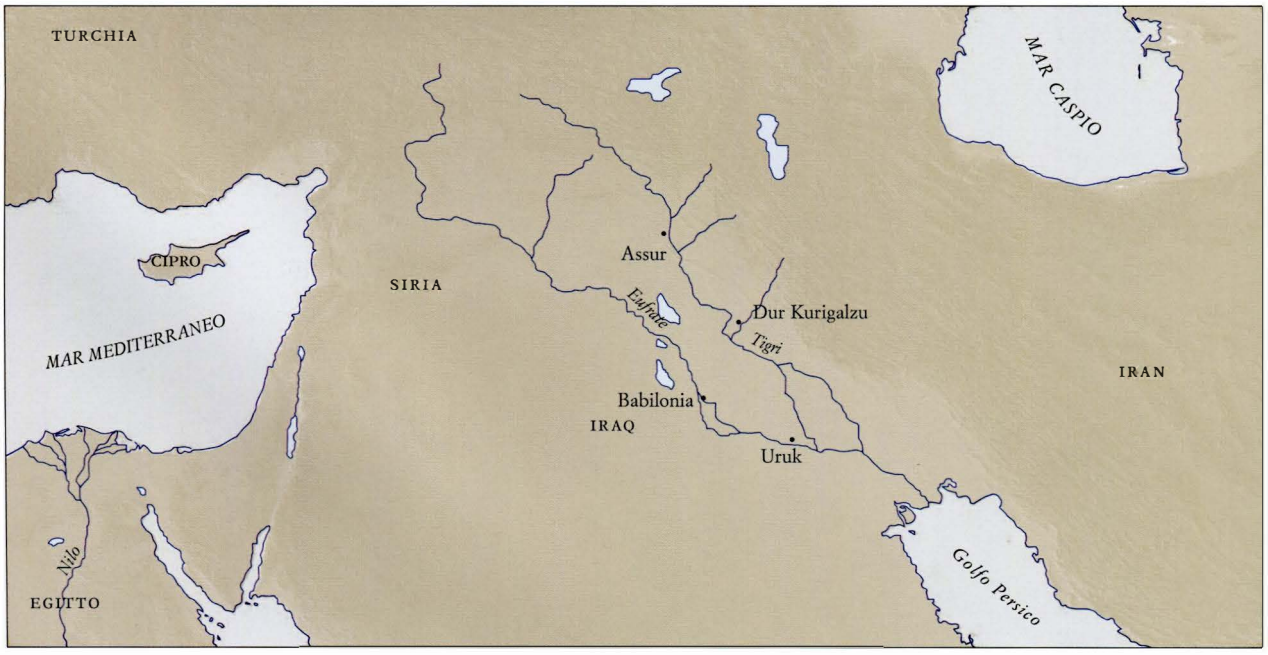
217 • STATUE DI CULTO

218 I viaggi della statua di Bel-Marduk

Altare di Tukulti-Ninurta I, da Assur, Iraq,
1243-1207 a.e.v. Alabastro, h. 60 cm.

L'ARTE CASSITA E ASSIRA ALLA FINE DELL'ETÀ DEL BRONZO, 1595-1155 A.E.V.

Periodi	Tarda età del Bronzo, 1595-1110 a.e.v. Dinastia cassita, 1595-1155 a.e.v. Medio-assiro, 1363-1000 a.e.v. Età oscura, 1100-900 a.e.v.
Regnanti	Babilonia: Burna-Buriash II, r. 1359-1333 a.e.v.; Meli-shipak, 1186-1172 a.e.v. Assiria: Tukulti-Ninurta I, 1243-1207 a.e.v.; Assur-bel-kala, r. 1073-1056 a.e.v.; Tiglath-Pileser I, r. 1114-1076 a.e.v.; Eriba-Adad, r. 1390-1364 a.e.v.
Centri principali	Capitale cassita: Dur Kurigalzu; città principali: Babilonia, Uruk Principale città assira: Assur
Fatti ed eventi notevoli	Archivio di Amarna in Egitto: prove di carteggi regi internazionali in accadico Numerosi resoconti di iconoclastia e rimozione di statue
Opere d'arte importanti	Tempio di Inanna a Uruk Altare di Tukulti-Ninurta I
Novità tecniche o stilistiche in campo artistico	*Kudurru* cassita Arte assira: immagini narrative continue



L'arte e l'architettura mesopotamiche descritte finora furono tutte prodotte nell'era archeologica nota come età del Bronzo. Questo capitolo tratta degli ultimi secoli di quest'epoca (la cosiddetta tarda età del Bronzo), dal 1595 al 1110 a.e.v. L'ultima fase fu caratterizzata da ampie reti diplomatiche e grandi rivolgimenti politici per tutto il Vicino Oriente e il mondo mediterraneo orientale; nel contesto di tale mescolanza di collegamenti e incontri culturali, questo capitolo affronta alcune questioni fondamentali di storia dell'arte riguardanti lo stile e le sue relazioni con gruppi politici o etnici, con le idee di indigeno e straniero, di locale e internazionale. Nella tarda età del Bronzo vediamo apparire generi e innovazioni nelle arti visive che segnalano le direzioni inedite che avrebbe seguito l'arte durante l'età del Ferro, all'inizio del I millennio a.e.v.; ma assistiamo anche, nella manifattura e nell'uso di immagini e monumenti, all'incrollabile prosecuzione di tradizioni precedenti. In questo periodo si fanno palesi gli inizi di un'emergente arte assira nel nord della Mesopotamia; seguiremo quest'arte regia anche nel corso del millennio successivo, l'epoca dei grandi imperi dell'antico Vicino Oriente. Nel sud della Mesopotamia appare il ***kudurru*** cassita, un nuovo genere di monumento tipicamente babilonese, che ci racconta l'uso delle stele e il modo di guardarle, la teologia visiva del divino e l'ontologia, cioè la natura, delle immagini. Alla fine della tarda età del Bronzo due invasioni elamite che misero fine alla potente dinastia cassita ci ripropongono la questione dell'iconoclastia, il rapimento di immagini durante le guerre, e il recupero della statua votiva catturata del dio **Marduk** da parte del re babilonese **Nabucodonosor I** (r. 1125-1104 a.e.v.).

Queste pratiche di aggressione e asportazione di immagini vengono registrate diffusamente in testi antichi ed epigrafi di statue, che formano una delle attestazioni meglio conservate nella storia dell'arte e nell'archeologia riguardo la ricezione e la reazione al potere delle immagini.

L'arte cassita e la questione dello stile.

Nel sud della Mesopotamia, la dinastia cassita che giunse al potere in quel periodo e impose il proprio dominio sulla Babilonia era composta da un'élite straniera, della cui provenienza non si sa nulla di preciso: forse i monti Zagros o un'altra zona a est della regione. La parola «cassita» deriva dal nome accadico di questa gente, *kassu*; se ne parla per la prima volta in testi dell'epoca di Hammurabi, quando costoro entrano nelle cronache storiche come popolazione di origine nomade, non imparentata con i Babilonesi. Nel 1595 a.e.v., quando la dinastia paleobabilonese cade in seguito a un attacco degli Ittiti dall'Anatolia, i Cassiti hanno già acquisito una posizione di forza all'interno della popolazione della Babilonia, dove erano stati impiegati come braccianti e come mercenari: il vuoto di potere successivo al 1595 permette ai Cassiti di stabilire il proprio dominio sula Mesopotamia meridionale per piú di quattro secoli. Nel corso del tempo la loro dinastia babilonese diviene un'importante potenza internazionale nel mondo della tarda età del Bronzo, fino all'attacco degli Elamiti nel 1155. In seguito continuano comunque a vivere nella regione e a integrarsi con la popolazione; fino in epoca storica, al tempo dei Persiani e di Alessandro Magno (IV secolo a.e.v.) sono attestate persone con nomi cassiti.

Possiamo chiederci se all'interno della storia dell'arte e dell'architettura mesopotamiche sia possibile distinguere uno stile cassita: la questione dell'**attribuzione** – che si pone in particolare a proposito dei Cassiti e di altre élite che assunsero il potere politico in Mesopotamia – è pertinente per lo studio dell'arte antica e della cultura materiale in genere, visto che spesso categorizziamo i gruppi etnici nelle attestazioni storiche in base alle rispettive culture materiali, specialmente le tecnologie e gli stili artistici e architettonici. Ma come fanno l'arte o la cultura materiale a rispecchiare uno specifico gruppo etnico? Se i Cassiti furono un'élite regnante non imparentata con la popolazione babilonese indigena, la loro origine straniera è evidente nell'arte e nell'architettura prodotte sotto di loro? Nella sfera culturale osserviamo che i re cassiti continuarono le tradizioni babilonesi anziché imporre nuovi stili artistici, e diedero anzi un forte sostegno alle tradizioni babilonesi in campo artistico e scientifico; mantennero devotamente i culti antichi e i rituali sacri locali nelle principali sedi di templi babilonesi; e continuarono a usare, sia localmente sia come lingua franca, l'accadico, il cui dialetto babilonese era la lingua della diplomazia internazionale, utilizzata in tutto il Vicino Oriente e nel Mediterraneo orientale, compreso l'Egitto; sotto il regno cassita prosegue anche l'uso del sumerico in ambito erudito. Invece la lingua cassita parlata da queste élite non era imparentata con nessun gruppo linguistico riconoscibile secondo le categorie odierne, e benché si conoscano i loro nomi di persona e di divinità e alcuni nomi di oggetti, tutti i testi che ci hanno lasciato erano scritti nel babilonese che usavano nell'amministrazione.

Dal punto di vista delle arti visive e dell'architettura osserviamo analoghe continuità. Nel complesso, sebbene regnassero sulla Babilonia per piú di quattrocento anni, rimane poco che si possa facilmente classificare come arte o architettura cassita e che differisca in modo significativo, come stile o tecnica di produzione, dalle arti mesopotamiche precedenti. A quel che pare, i re cassiti preferirono continuare, in ambito artistico e rituale, tradizioni fissate da tempo.

Architettura.

Un luogo in cui possiamo intravedere qualcosa della presenza dei Cassiti è il sito archeologico di Aqar Quf, alla periferia della moderna Baghdad. Fu lí che i nuovi governanti edificarono la loro capitale, Dur Kurigalzu, che vanta tuttora gli enormi resti di una ziggurat. La città viene fondata alla fine del XV secolo a.e.v. come nuova capitale amministrativa, mentre Babilonia continua a essere considerata un'importante città sacra: questa era già di per sé una decisione insolita da parte dei Cassiti, considerando che i precedenti re babilonesi avevano preferito governare da capitali situate in città-stato antiche e di lunga tradizione. La nuova città cassita fu però costruita seguendo le tradizioni dell'architettura mesopotamica. La ziggurat di Dur Kurigalzu si trova all'interno di un santuario di Enlil, la suprema divinità mesopotamica del cielo, che i Cassiti adoravano insieme agli altri dèi del pantheon locale e ad alcuni tra i propri. A Nippur, per esempio, una città sacra a Enlil ma che ospitava templi di vari altri dèi e dee, i re cassiti concessero il proprio patrocinio dopo un periodo di declino e abbandono, e sostennero l'opera degli scribi e degli studiosi del luogo.

Il sito di Dur Kurigalzu, in cui tra il 1942 e il 1945 si svolsero scavi da parte di una squadra di archeologi diretti da Taha Baqir, si estende per un'area di 225 ettari dominata dai resti della ziggurat [**9.1**], che rivelano un nucleo di mattoni di fango rinforzato con strati di stuoie di canne tuttora visibile e si elevano oggi per 57 metri su una base di 69 × 67,6 m; ma originariamente questo tempio a torre arrivava ancor piú in alto. Circa un chilometro a nordovest dell'area sacra è stato rinvenuto un nucleo di edifici composto da almeno quattro palazzi [**9.2 a, b**]. La principale fra le strutture esplorate, il palazzo H, aveva un ampio cortile circondato da lunghe gallerie e sale; le pareti erano decorate da affreschi che rappresentano una processione di cortigiani e funzionari. File di uomini contornati in nero e dipinti su uno sfondo giallognolo fiancheggiano gli usci che portavano alle sale di ricevimento. Due righe orizzontali di colore scarlatto formano un fregio lineare con rosette nere, rosse, gialle e azzurre che creano uno schema periodico. I dipinti furono ritoccati e protetti già all'epoca dei

9.1.
(*in alto*) Ziggurat a Dur Kurigalzu, Iraq, fine del XV secolo a.e.v.

9.2.
(*a destra*) **a**, **b** Fotografie degli scavi dei palazzi di Dur Kurigalzu, Iraq, anni Quaranta del Novecento.

Cassiti, chiarendo il lungo periodo di tempo per cui questi spazi vennero usati.

Nel palazzo sono invece state ritrovate pochissime opere di scultura; non rimangono che una testa maschile e vari animali in terracotta [**9.3-9.4**], i quali rientrano facilmente negli stili e nelle tecniche noti da precedenti opere mesopotamiche in terracotta. Negli anni Quaranta, quando queste piccole sculture furono ritrovate, alcuni studiosi influenzati dalle teorie razziali europee di metà Novecento vi ravvisarono uno stile diverso, che descrissero come «non semitico». In realtà non c'è nulla in queste sculture in terracotta che indichi differenze razziali o etniche in chi le produsse, né nello stile o nella tecnica, né nella forma o nei tratti delle figure rappresentate. Le sculture in argilla sono fatte a mano con una raffigurazione morbida e naturalistica delle forme, come si può notare nella resa delle pieghe della pelle al lato della bocca della leonessa in figura.

9·3·
Testa di uomo barbuto, dal palazzo H, Dur Kurigalzu, Iraq, fine del XV secolo a.e.v. Terracotta.

9·4·
Leonessa, dal palazzo H, Dur Kurigalzu, Iraq, fine del XV secolo a.e.v. Terracotta.

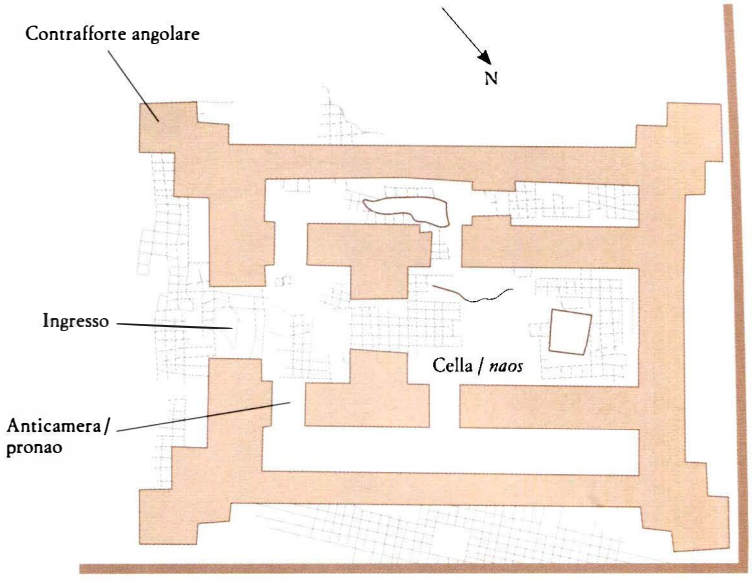
Questa attenzione al dettaglio sembra implicare un'attenta osservazione dal vivo, soprattutto nella rappresentazione della leonessa. Le statue recano anche tracce di pittura nera e rossa – visibile soprattutto nell'immagine dell'uomo barbuto – e in superficie, a indicare la chioma, ci sono particolari incisi con uno strumento aguzzo. Abbiamo cosí un'idea delle sculture a tutto tondo, ora perdute, che dovevano aver ornato le sale dei palazzi di Dur Kurigalzu.

Oltre alla fondazione di una nuova capitale, un altro importante progetto architettonico cassita ebbe luogo a Uruk, una delle piú antiche città del sud: qui, a metà del XV secolo a.e.v., il re cassita Karaindash ristrutturò l'area del tempio di Inanna e aggiunse dei mattoni con scritte in sumerico in cui le dedicava la costruzione. Il progetto architettonico era di per sé un atto di venerazione, come abbiamo visto (pp. 162-66), nel solco di una lunga tradizione in cui il re-costruttore era il devoto mecenate delle aree sacre agli dèi. Nel nuovo tempio a Inanna – costruito in mattoni e posto nel santuario dell'Eanna che conosciamo dall'epoca di Uruk, poco piú in là dei precedenti resti antichi – osserviamo qualche innovazione: vediamo per la prima volta pesanti contrafforti a gradoni aggiunti agli angoli del tempio rettangolare. Alla cella allungata si accede, passando per una piccola anticamera, da una porta nella parete minore, seguendo l'asse principale, cosa parimenti non comune [**9.5**]. L'aspetto che colpisce di piú in questo tempio è però la comparsa della scultura architettonica di grandi dimensioni: una facciata è scolpita in altorilievo, in mattoni sagomati, con figure quasi a tutto tondo [**9.6**]. Questa facciata era composta da file di divinità dell'acqua e dei monti alternate, in piedi e disposte frontalmente in nicchie, che tengono fra le mani il tradizionale vaso dell'abbondanza (l'*hegallu*). Portano tiare a una coppia di corna che ne indicano lo stato di divinità, mentre la parte inferiore del corpo è avvolta da una sottana a mo' di colonna, con decorazioni relative all'acqua o ai monti. Ognuna delle figure pare sostenere il fianco dell'edificio come un contrafforte; sono al contempo sculture ed elementi architettonici, come piú tardi, nella Grecia classica, le **cariatidi**.

I motivi rappresentati da queste divinità, i cui corpi incarnano fenomeni naturali acquatici o montani, non sono nuovi (le dee dell'acqua si osservano per esempio nei dipinti murali del palazzo di Mari), ma lo stile allungato delle figure, cosí appropriato allo spazio e alla struttura architettonici, pare un'innovazione dell'epoca cassita. Questo uso creativo della muratura in mattoni per le rappresentazioni figurative si sviluppò a partire dalle tecniche delle colonne a forma di palme fatte di mattoni sagomati, note fin dall'inizio del II millennio a.e.v. Qui gli elementi naturali deificati sono ritti come

9.5.
(*a destra*) Tempio di Inanna, recinto sacro dell'Eanna, Uruk, Iraq, costruito da Karaindash, 1415 a.e.v.

9.6.
(*in basso*) Facciata in mattoni sagomati del Tempio di Inanna, recinto sacro dell'Eanna, Uruk, Iraq, 1415 a.e.v. circa. Terracotta, h 1,98 m.



guardiani **apotropaici** del tempio: ne tengono lontano il male e servono la presenza divina, all'interno, della grande Inanna. Fra questi dèi, sulla facciata, si proiettano **pilastri** che recano simboli di corsi d'acqua al di sopra di coppie di oggetti a forma di stele. Questa statuaria architettonica è un'innovazione veramente notevole; lungi dall'essere un'imitazione delle sculture in pietra, una facciata in mattoni cotti sagomati richiede una tecnica

L'archivio di Amarna

L'epoca di internazionalismo in cui il circolo delle grandi potenze (come gli storici definiscono questa rete politica) dominò il mondo dell'antico Vicino Oriente è registrata in uno dei piú importanti archivi diplomatici dell'antichità. Scoperta in Egitto presso l'attuale sito di Tell el Amarna, questa raccolta di oltre 350 lettere scritte su tavolette d'argilla in cuneiforme babilonese risale all'epoca del faraone Akhenaten e del suo predecessore Amenhotep III, tra il 1365 e il 1333 a.e.v. Le lettere descrivono per lo piú un mondo di stati vassalli siro-palestinesi controllati dall'Egitto, i cui re di secondo piano si definiscono servitori del sovrano dell'Egitto. Ma vi sono anche lettere dei re delle principali potenze dell'epoca, che si consideravano pari all'Egitto e si chiamavano l'un l'altro «fratello». Questi «Grandi re» comprendevano i sovrani di Babilonia, Assiria, Mitanni, Khatti, Alashiya e Arzawa. Sebbene le lettere di Amarna abbraccino un lasso di tempo piuttosto breve, ci danno un'indicazione del tipo di corrispondenza che si scambiava comunemente fra le corti della tarda età del Bronzo. Negli archivi statali della capitale ittita, Hattusa, sono state trovate lettere simili, anch'esse in lingua e materiali di scrittura babilonesi, a dimostrazione che la cultura scrittoria babilonese dominava sull'antico Vicino Oriente. Fra questi regi carteggi vi sono lettere in cui un re chiede a un'altra corte specifiche opere d'arte, o in cui un sovrano domanda che un certo artista venga inviato per un periodo alla sua corte: il re babilonese Burna-Buriash, per esempio, invia al faraone egizio una descrizione molto precisa di un'opera che vorrebbe ricevere: «Gli alberi devono essere fatti d'avorio e colorati. Piante dello stesso ambiente campestre vanno intagliate, colorate e portate a me» (lettera EA 11). Queste missive diplomatiche ci permettono di gettare uno sguardo sul mondo degli scambi artistici e del mecenatismo all'interno delle piú note questioni politiche dell'epoca.

di produzione molto complessa, simile a un mosaico su larga scala. Ognuno dei mattoni che compongono le figure in rilievo viene modellato separatamente, concepito in modo da far parte di uno schema visivo periodico e poi collocato al suo posto. Alcuni mattoni conservano tracce del colore originario, che certamente copriva gran parte delle superfici. La facciata del tempio di Inanna rappresenta quindi un primissimo esempio delle facciate in mattoni sagomati che sarebbero state perfezionate in seguito dagli scultori neo-babilonesi, in particolare nelle spettacolari mura smaltate della città di Babilonia.

Il *kudurru*.

Spesso i Cassiti vengono associati al tipo di manufatto che oggi è chiamato *kudurru*, una parola accadica che significa «confine, frontiera». I *kudurru*, che appaiono nel XIV secolo a.e.v., sono massi in genere di calcare o di basalto scolpiti in forma grossolanamente ovale o oblunga, che spesso si restringe verso la sommità. Nelle superfici levigate sono intagliate lunghe iscrizioni, accanto a simboli o rappresentazioni degli dèi. È possibile che i *kudurru* siano stati introdotti proprio dalla dinasta cassita: sembrano trovarsi per la maggior parte in Mesopotamia meridionale, dove erano al potere appunto i Cassiti, ma si continuò a produrli fino al VII secolo a.e.v., molto dopo la fine del loro regno. Le lunghe iscrizioni sui *kudurru* registrano concessioni di terreni, in genere riguardanti re e dignitari, o vendite; queste iscrizioni si concludono con giuramenti e maledizioni che evocano l'ira del dio su chi infrangerà gli accordi. Quando sono stati rinvenuti nel loro contesto archeologico, possiamo osservare che si trovano all'interno dei templi: alcuni studiosi erano un tempo dell'opinione che i *kudurru* fossero copie di altre pietre analoghe poste all'aperto, lungo i confini, ma questa teoria non ha piú corso. Le iscrizioni su queste pietre le chiamano *naru* (monumento), che è quindi il nome che descriverebbe meglio tali oggetti, sebbene ormai si usi comunemente la parola *kudurru*. È un tipo di manufatto che potremmo definire come documento monumentalizzato, contratto legale e giuramento a cui è data la forma di una pietra di confine.

Un esemplare della tarda epoca cassita è quello noto come *kudurru* di Meli-shipak [**9.7**], che registra il trasferimento di un ampio terreno dal re Meli-shipak alla figlia Hunnubat-Nanaya. La faccia anteriore del monumento è intagliata in bassorilievo con una classica scena di presentazione; il re si avvicina alla dea Nanaya assisa in trono sulla sinistra, avvolta in un grande manto di lana e con un'alta corona. La mano destra del re è levata in un gesto di rispetto, mentre con la sinistra tiene la mano della figlia, conducendola al cospetto della dea. La principessa, Hunnubat-Nanaya, indossa un abito a frange e porta un'arpa. Di fronte alla dea si leva un incensiere, mentre in alto tre simboli astrali rappresentano Ishtar, Sin e Shamash. In questo *kudurru* osserviamo due diversi modi di rappresentare il divino: i simboli degli dèi astrali e l'immagine antropomorfa di Nanaya in trono, a condividere lo stesso spazio. L'atto rituale della presentazione in cui il re e sua figlia si accostano alla dea può indicare che dobbiamo intendere l'immagine in trono come una statua cultuale di Nanaya, ma qui si introduce un'ambiguità voluta fra la statua sacra e la presenza divina: si registra un effettivo evento rituale – la presentazione della principessa da parte di suo padre e la concessione del terreno – a cui sovrintende il mondo divino, ma la presenza degli dèi fluttua fra la statua materiale e l'aspetto soprannaturale sotto forma di simboli astratti. Un altro aspetto interessante della storia di questo *kudurru* è che la sua faccia scolpita riportava un'iscrizione successivamente cancellata, forse perché il re elamita che aveva trafugato questo oggetto a Susa come bottino di guerra volle fare spazio per un nuovo testo.

Anche dopo il 1155, quando nel sud della Mesopotamia ha fine il regno cassita, si continuano a usare i *kudurru*. Quello di Ritti Marduk [**9.8**], capitano dei carri, narra di una ricompensa concessa da Nabucodonosor I, con cui il re affranca la città del capitano da imposizioni fiscali e dall'obbligo di alloggiare i soldati imperiali. L'alto ufficiale Ritti Marduk aveva combattuto nella battaglia di

9.7.
Kudurru di Meli-shipak, da Susa, Iran, 1186-1172 a.e.v. Calcite di colore grigio scuro, h 83 cm.

Elam; il testo menziona tredici funzionari presenti alla consegna ufficiale della ricompensa. Vengono invocati nove dèi e altri venti appaiono nell'iconografia del monumento, disposti in file di simboli divini che comprendono sei registri di intaglio a rilievo. **Nirah**, il serpente dei confini, delinea lo spazio fra gli emblemi degli dèi e l'iscrizione; egli è ministro di Ishtaran, il dio che emette giudizi sulle dispute di confine.

Nirah è rappresentato come serpente anche su un *kudurru* incompiuto rinvenuto a Susa [**9.9**]; è dotato di una coppia di corna verticali e percorre l'intero contorno della base, come a indicare che tutta la regione attorno alla cittadella cinta da mura è pro-

9.8.
Kudurru di Ritti Marduk, da Sippar, Iraq, 1125-1104 a.e.v. Calcare, h 64 cm.

Nell'illustrazione: faccia A.
Sia la faccia B sia la C portano, ognuna, una singola colonna di iscrizione, le cui righe si estendono per l'intera larghezza della pietra. La sommità della pietra e la faccia D sono vuote, eccezione fatta per il serpente intagliato alla sinistra degli emblemi della faccia A. L'iscrizione rappresenta un documento di concessione del regno di Nabucodonosor I.

tetta, mentre un altro serpente piú piccolo si avvolge alla sommità del monumento. Sopra le mura **merlate** della cittadella vediamo simboli divini e una processione di suonatori e animali. Questo *kudurru* è privo di iscrizioni, ma molto probabilmente ne era prevista una nello spazio vuoto delle mura. È possibile che il *kudurru* non fosse stato ancora completato quando venne sottratto e portato a Elam.

9.9.
Kudurru senza iscrizioni, Susa, Iran, 1160 a.e.v. circa. Calcare, h 54 cm.

Arte medio-assira.

I primi tempi della storia assira non sono tuttora ben noti: gli Assiri stessi la descrivevano come una lunga successione di re che governavano la città-stato di Assur – dove attualmente sorge Qal'at Sherqat – la quale era certamente occupata fin dall'epoca proto-dinastica, a metà del III millennio a.e.v., e passò successivamente sotto le dinastie accadica e Ur III. All'inizio del II millennio Assur diviene un'importante capitale dell'Assiria, e nel periodo medio-assiro è la capitale di uno dei piú potenti regni del tempo.

Il nome «Assur» designa sia un dio sia la sua città, edificata su un affioramento calcareo che si eleva molto al di sopra del Tigri. Quasi circondato dalle acque su questo promontorio triangolare, il sito sfruttava le caratteristiche difensive naturali del terreno. Sotto Tukulti-Ninurta I (1243-1207 a.e.v.) vi si edificano templi e un palazzo, nonché una grande ziggurat e una cinta muraria fortificata con porte cittadine monumentali, secondo quanto descrivono i testi antichi. Inoltre si restaurano gli antichi templi di Ishtar e Assur, e il re fa anche costruire una nuova città ad appena tre chilometri a nordest, Kar Tukulti-Ninurta.

Ad Assur esisteva un tempio dedicato a Ishtar fin dall'epoca proto-dinastica. Abbiamo molte informazioni sull'epoca di Shamshi Adad I, l'alleato di Dadusha di Eshnunna che incluse la città di Assur e i suoi dintorni nel suo regno settentrionale, mentre il lungo lasso di tempo che va da Ishme-Dagan (1775 a.e.v. circa), contemporaneo di Hammurabi, ad Assur-uballit I (r. 1363-1328 a.e.v.), il primo signore assiro a darsi il titolo di re d'Aşsiria, non è quasi per niente documentato. È solo nel periodo delle lettere di Amarna che l'Assiria entra a far parte del circolo delle grandi potenze, acquisendo particolare importanza dopo la caduta del regno di Mitanni, che aveva dominato il nord e limitato l'Assiria ai dintorni della città di Assur. Con Assur-uballit il centro di potere mesopotamico si sposta a settentrione e appare una nuova forma d'arte assira, caratterizzata da un particolare utilizzo di forme narrative e composizioni aperte e ripetute, che costituirà la base delle successive arti regie dell'impero destinato a raggiungere il massimo fulgore al principio del I millennio a.e.v.

Scultura e narrazione.

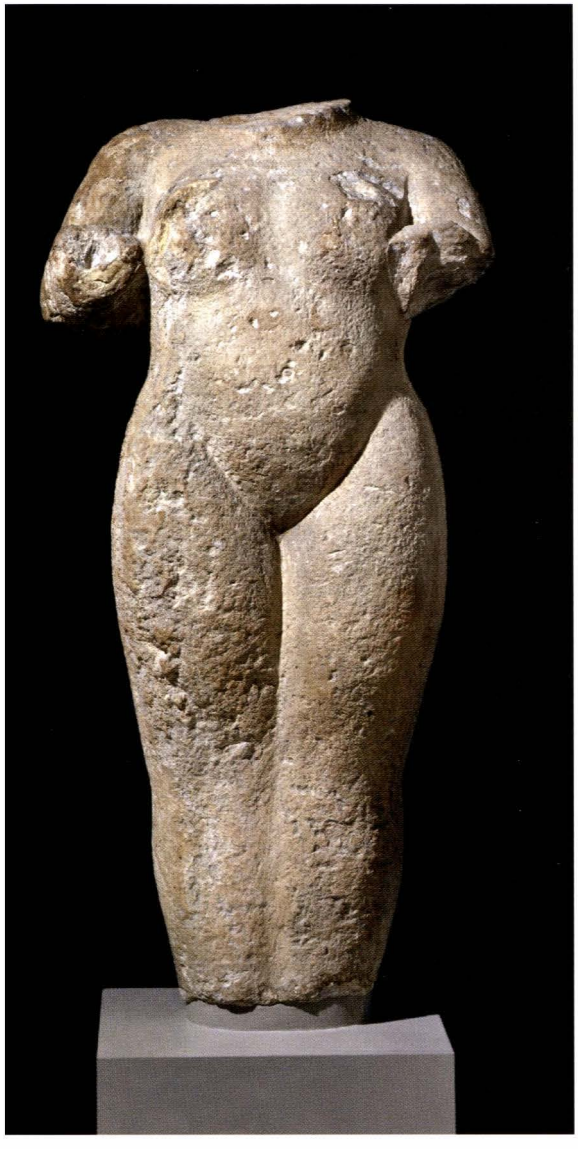
Nel tempio di Ishtar ad Assur è stato rinvenuto un monumento di alabastro in cui è intagliata a rilievo una scena insolita (cfr. pp. 200-1). È un unico pezzo che forma un piedistallo sopra a una base rettangolare a doppio **plinto**, con una scena intagliata sulla faccia frontale, mentre il retro è lasciato privo di decorazioni; sugli sporti semicircolari alla sommità sono intagliate rosette. La scena principale sulla faccia scolpita dell'altare mostra due figure maschili di profilo, una in piedi e l'altra inginocchiata, che rappresentano la stessa persona barbuta, abbigliata con identici mantello, tunica, orecchino e bracciale, e che brandisce il medesimo scettro: anche le pose delle mani delle due figure, con l'indice e il pollice tesi, sono uguali, cosí come i dettagli dei lineamenti. Si tratta di Tukulti-Ninurta I, re d'Assiria, con lo scettro simbolo del suo ruolo, mostrato per due volte all'interno dello stesso spazio pittorico, prima mentre si avvicina all'altare e poi in ginocchio di fronte allo stesso: sono due momenti distinti, una suddivisione del tempo e del movimento che mostra un nuovo approccio alla narrazione figurativa. Questo interesse per un movimento narrativo continuo è un'importante novità per l'arte assira, e vale la pena di considerarlo in parallelo al contemporaneo sviluppo di un nuovo interesse letterario per testi storici descrittivi di maggior lunghezza. Si tratta in entrambi i casi di innovazioni della creatività medio-assira che raggiungeranno vette notevoli nei secoli successivi dell'Impero neo-assiro, quando un vivace senso della narrazione figurativa diventa il segno distintivo dell'arte dei palazzi assiri.

Il monumento a cui Tukulti-Ninurta I si avvicina nell'immagine è una rappresentazione del monumento stesso su cui è intagliata: autoreferenziale nella sua raffigurazione, mostra consapevolmente la propria funzione cultuale e trascendente, rientrando quindi appieno in una tradizione mesopotamica che abbiamo visto fin dal Vaso di Uruk [**2.5**, p. 47], mentre l'approccio sequenziale è un passo innovativo nello sviluppo dell'arte narrativa. L'altare mostra un atto di devozione nel bassorilievo, e al contempo raffigura la comparsa del divino all'interno della scena di culto grazie alla presenza del simbolo di un dio, come fosse un'epifania che appare soprannaturalmente di fronte al dio venerante. I significanti della rappresentazione sono sottolineati in maniera palese; anziché evitare l'aspetto rappresentativo del rituale, la scena lo elabora, mostrando il simbolo sull'altare e il movimento ripetuto del re che vi si avvicina. Quando il re si accosta all'altare, compie la stessa azione del bassorilievo; il suo corpo materiale replica la sua immagine. Il re si trova cosí, nello stesso momento, fuori e dentro lo spazio della rappresentazione, unendo l'immagine e l'atto di culto per permettere all'azione rituale e alla magia delle immagini di svolgere la loro funzione. Il rilievo, al contempo, mostra l'atto di devozione e lo fissa come atto perpetuo nell'immagine: il re offre le sue preghiere, ma la rappresentazione dell'atto della preghiera si può vedere come una seconda offerta al dio che rispecchia la prima. L'altare è uno spazio di epifania, dove il dio si fa visibile e dove viene decretato il futuro del fedele.

L'iconografia del rilievo è stata oggetto di discussione da parte degli studiosi per via dell'iscrizione alla base, secondo la quale il re offre la sua preghiera al dio Nusku, e il piedistallo appartiene a questo dio. La tavoletta e lo stilo raffigurati non sono però i simboli abituali del dio Nusku, che è un dio della luce normalmente associato a una lampada, mentre sono collegati con **Nabu**, il dio della scrittura. La cosa si può però spiegare facilmente. Nusku è anche il dio dei sogni, che erano visti come un mezzo con cui gli dèi inviavano segni agli uomini. Il re attende la comparsa dei segni, e la tavoletta e lo stilo sono quindi gli strumenti e lo spazio di un possibile destino, il quale va scritto come presagio del futuro. L'altare di Tukulti-Ninurta I è un'opera d'arte complessa e degna di nota, che sembra scientemente fare riferimento alla relazione mutevole fra la rappresentazione e la realtà, e che ci fornisce dati sulla natura delle immagini in Assiria.

Una figura femminile nuda scoperta a Nimrud [**9.10**] è uno dei pochi esempi di sculture a tutto tondo che ci restano dal periodo medio-assiro. Fu rinvenuta nel 1853 nel tempio di Ishtar da Hormuzd Rassam, un archeologo originario di Mosul. La statua manca della testa e di parte delle braccia e delle gambe, ma è ugualmente uno splendido esempio di nudo femminile di grandi dimensioni. Il corpo sembra quello di una giovane donna di cui sono messi in evidenza le mammelle arrotondate e le cosce tornite, cosí come il triangolo

del pube, intagliato in bassorilievo con file di riccioli. Sul retro la statua riporta un'iscrizione che non solo ci permette di datarla al regno di Assur-bel-kala (1073-1056 a.e.v.), ma è particolarmente importante in quanto dichiara lo scopo della statua stessa: afferma che il re aveva fatto scolpire queste statue e le aveva fatte collocare nelle province, nelle città e nelle guarnigioni per il piacere e la gratificazione degli occhi; e si conclude con una maledizione in nome dei Sebitti, i sette, gli dèi guerrieri corrispondenti alle Pleiadi. Come per la maggioranza dei piú piccoli nudi femminili in terracotta mesopotamici, non conosciamo l'identità del nudo di Ninive, ma ne comprendiamo la natura di oggetto piacevole a vedersi. Piuttosto che essere associata alla fertilità e alla riproduzione (l'interpretazione che si attribuisce spesso ai nudi femminili), l'iscrizione mette l'accento sulla bellezza e persino sull'attrattiva erotica della statua.



9.10.
Torso nudo, da Ninive, Iraq, 1073-1056 a.e.v. Calcare, h 93 cm.

Testi e sigilli.

Nel corso del periodo medio-assiro le iscrizioni regali si fanno sempre piú complesse e rivelano una consapevolezza nei confronti della loro natura di oggetti storici; le novità letterarie presentano cosí delle analogie con gli interessi delle arti visive. All'epoca del regno di **Tiglath-Pileser I** (1114-1076 a.e.v.) compare un nuovo genere di iscrizioni ufficiali: gli annali regi, resoconti storici, particolareggiati e organizzati cronologicamente, che divengono sempre piú ampi e numerosi. Il prisma ottagonale di Tiglath-Pileser I [**2.16**, p. 56] è un testo di fondazione architettonico proveniente dal tempio di An e Adad ad Assur. Commissionato dal re durante il restauro del tempio stesso, contiene estese descrizioni di eventi militari e storici elencati in ordine cronologico, il che segna un punto di svolta nell'evoluzione dei testi narrativi. Al contempo, il prisma è di per sé un oggetto notevole, che dimostra il perfezionismo di chi lo realizzò, con una distribuzione curata e uniforme del testo sulle varie superfici, in cui ogni riga termina con un verbo. L'inizio del testo è contrassegnato da un logogramma – il segno SAG che significa «testa» – affinché il lettore sappia da quale delle otto facce iniziare: questa attenzione all'atto della lettura e all'aspetto esteriore è ancor piú interessante se consideriamo che il prisma venne creato come oggetto da sotterrare immediatamente, e che a vederlo sarebbero stati solo gli uomini di un lontano futuro e gli dèi.

Quanto ai sigilli, quelli medio-assiri sono tra le opere di maggior pregio realizzate nei laboratori di palazzo in Assiria, dove lavoravano i piú abili intagliatori. Questi sigilli rivelano un nuovo interesse per le strutture complesse che fanno uso della forma e del formato del sigillo cilindrico per esplorare i rapporti fra il mezzo, l'oggetto e la composizione.

Sfruttando le composizioni aperte e illimitate rese possibili dai sigilli cilindrici si elaborano schemi continui e ripetuti periodi-

camente: un sigillo in calcedonio conservato nel Metropolitan Museum of Art è un buon esempio di questo approccio [**9.12**]. Rappresenta un cavallo alato al galoppo verso destra, con un'iscrizione sopra la creatura. Se si fa rotolare interamente il cilindro in modo da leggere l'intero testo, si ottiene automaticamente una ripetizione del cavallo; l'intagliatore dispose il testo e l'immagine in modo da richiedere una rotazione ripetuta del sigillo, cosicché la composizione mette in evidenza una struttura aperta, pensata per ripetersi all'infinito, un concetto comune nei sigilli medio-assiri. Un altro sigillo in calcedonio rappresenta un cervo maschio all'interno di un paesaggio [**9.13**]; la zampa piú avanzata è sul punto di toccare il suolo, mentre una di quelle posteriori è distesa all'indietro. Quando si imprime il sigillo, l'ulivo e il cespuglio su cui è posato un uccello si ripetono in modo da trovarsi sia prima, sia dopo l'aggraziato cervo. Anche la rappresentazione di combattimenti fra animali e creature soprannaturali è molto amata nell'iconografia glittica: il sigillo regio di Eriba-Adad I (r. 1390-1364 a.e.v.) è un buon esempio dell'uso di creature ibride, rappresentate con il tipico dinamismo ed energia assiri. L'impressione del sigillo, che sopravvive su tavolette d'argilla [**9.14**], mostra un'iconografia soprannaturale con grifoni e alberi stilizzati basati su quelli del regno di Mitanni (che aveva prosperato

Una collezione di sigilli a Tebe

Un'ampia collezione di sigilli cilindrici rinvenuta a Tebe, nella Grecia centrale, fornisce dati affascinanti sulle pratiche di raccolta e sui movimenti internazionali di manufatti alla fine del II millennio a.e.v. I sigilli sono stati ritrovati in una sala di un edificio miceneo che secondo gli archeologi potrebbe essere stato il laboratorio di un artigiano, e comprendono sigilli prodotti in vari paesi, da Mesopotamia e Siria all'Anatolia ittita e a Cipro, conservati insieme in una scatola di legno: alcuni erano già allora vecchi di secoli ed erano stati modificati successivamente da un intagliatore. Fra i sigilli c'era un cilindro di lapislazzuli la cui iscrizione ne individua come titolare un funzionario della corte del re cassita **Burna-Buriash II** (r. 1359-1333 a.e.v.). Il sigillo [**9.11**], di fattura raffinata, reca l'immagine di una divinità di montagna, dalla lunga chioma e barba, che emerge fra due vette, circondata da ulivi, e regge in mano due corsi d'acqua che sgorgano da giare; accanto all'immagine c'è un ampio pannello con iscrizioni, come è caratteristico della glittica cassita. La raccolta tebana di sigilli fu ritrovata insieme ad altri oggetti preziosi in agata, avorio e oro, ognuno dei quali rivela qualcosa su quest'epoca di movimenti internazionali di oggetti apprezzati e scambiati in tutto il mondo mediterraneo orientale.

9.11.
Sigillo di Kidin-Marduk, funzionario regio di Burna-Buriash II, Tebe, Grecia, cassita, 1359-1333 a.e.v. Lapislazzuli, h 4,2 cm.

9.12.
(*a sinistra, in alto*)
Sigillo con cavallo alato, provenienza ignota, medio-assiro, 1300-1200 a.e.v. circa. Calcedonio, h 3,6 cm.

9.13.
(*a sinistra, in basso*)
Sigillo con cervo che salta in un paesaggio, provenienza ignota, medio-assiro, 1300-1200 a.e.v. Calcedonio latteo, h 3 cm.

nella Siria nordorientale fino a quando fu sconfitto dall'Assiria) e il disco solare alato proveniente dall'Egitto, ancor piú a ovest. La composizione araldica usa raggruppamenti contrapposti di grifoni che si danno battaglia, fittamente disposti sulla superficie del sigillo. I motivi, che richiamano elementi stranieri, mostrano che in Mesopotamia il linguaggio dell'internazionalismo e dell'autorità regia era piú importante per le arti glittiche, che godevano di una visibilità piú diffusa, che per la scultura monumentale.

Guerre per immagini.

Come abbiamo visto (pp. 122-25), nel mondo antico aggredire e rapire le statue e i monumenti di una città era una strategia bellica [**9.15**]; attività di questo genere sono registrate per esempio sulla stele di Dadusha [**8.19**, p. 193], e si sa che se ne verificarono anche prima, in epoca proto-dinastica. Venivano spesso aggrediti, fatti sparire o rubati monumenti importanti; si catturavano anche statue di dèi, che però venivano sempre trasportate con cura, senza danneggiare l'opera, considerata potente e divina anche nel caso di divinità di un'altra nazione. Portare via la statua cultuale del dio o dea principali di una città aveva come conseguenza l'allontana-

9.14.
Contratto recante il sigillo di Eriba-Adad I, da Assur, medio-assiro, 1390-1364 a.e.v. circa. Argilla, h 4,4 cm.

mento del potere della divinità e l'insorgere del caos, perché la città non godeva piú della protezione del nume. Le cronache riportano che in tempo di guerra si ammassavano talvolta in una stessa città varie statue perché il loro potere rafforzasse la protezione di quel luogo: la presenza delle statue cultuali corrispondeva all'effettiva presenza degli dèi nella città.

La migliore testimonianza archeologica dell'antica pratica del furto di statue (e della connessa iconoclastia di immagini regali) è il furto da parte degli Elamiti di oggetti mesopotamici e il loro trasferimento a Susa durante la guerra del 1158 a.e.v., una delle due guerre consecutive che posero fine al regno cassita in Babilonia. Mentre per un certo lasso di tempo la Babilonia aveva mantenuto grande potere politico, dopo il 1200 è Elam a diventare una forza importante negli scontri politici dell'antico Vicino Oriente; buona parte di ciò che sappiamo degli Elamiti dell'epoca viene dalle iscrizioni architettoniche che menzionano monarchi e dalle lettere che menzionano matrimoni dinastici. L'elamita Shutruk-Nakhunte, per esempio, era sposato con una principessa babilonese, la figlia maggiore del re cassita Meli-Shipak (r. 1186-1172 a.e.v.). Malgrado queste nozze, i rapporti fra le due nazioni si fecero tesi al punto da arrivare al conflitto del 1158: Shutruk-Nakhunte invase la Babilonia e ne portò via come bottino statue e monumenti, offrendoli in un tempio a uno dei propri dèi.

Le sue iscrizioni affermano che saccheggiò settecento città; numerose pesanti stele per le vittorie e statue regali furono trasferite dalla Babilonia fino alla lontana Elam, e tra queste opere c'erano oggetti già molto antichi nel XII secolo a.e.v., alcuni anche importantissimi come il codice di Hammurabi [**8.1**, p. 178], che era rimasto esposto in uno spazio pubblico per piú di sei secoli prima di essere trasferito come parte di un bottino di guerra. Questa collezione comprendeva anche la famosa stele di Naram-Sin [**5.9**, p. 124], un monumento già vecchio di oltre mille anni e dunque antico già all'epoca. Da molti dei monumenti furono parzialmente cancellate le iscrizioni, per aggiungerne di nuove in elamitico a spiegare che i vari pezzi erano stati portati via dalle città babilonesi e

9.15.
Scena rappresentante l'asportazione degli dèi della guerra, bassorilievo di Tiglath-Pileser III, Nimrud, Iraq, 730 a.e.v. circa. «Marmo di Mosul», h 2,72 m.

Statue di culto

La creazione di una statua di culto era una procedura complessa. A differenza delle altre sculture, le statue degli dèi non erano fatte semplicemente di pietra o di metallo, bensí di vari materiali che si ritenevano dotati di qualità intrinseche appropriate per quell'uso. Il corpo del dio o della dea era realizzato in un legno speciale, intagliato seguendo specifiche prescrizioni rituali con l'accompagnamento di incantesimi.
I corpi venivano ricoperti d'oro e in alcune parti dell'anatomia erano inserite pietre preziose e altri materiali. A partire dal periodo paleo-babilonese abbiamo chiare prove del fatto che le statue venivano sottoposte a un rituale noto come **«apertura della bocca»**, che permetteva alla divinità di penetrare nell'immagine. Gli dèi si manifestavano quindi nelle statue cultuali, che erano molto piú che semplici raffigurazioni; dopo la consacrazione la parola accadica per «statua» o «immagine», ***salmu***, non veniva piú usata, e la statua veniva designata solo col nome proprio.
I templi degli dèi erano forniti di ambienti per la preparazione di cibo e birra al servizio di queste divinità, che necessitavano di pasti quotidiani. Le statue venivano anche lavate e avevano a disposizione comodi giacigli; venivano intrattenute da musicisti, viaggiavano in barca in altre città e possedevano ampi guardaroba di gioielli e indumenti che venivano cambiati e lavati regolarmente. Un testo del periodo paleo-babilonese dell'epoca di re Samsu-iluna elenca gli effetti personali della dea Ishtar/Inanna, tra cui abiti e cappe, anelli e altri gioielli, vari tipi di nastri per i capelli e altri oggetti.

9.16.
Sigillo in oro della regina Hama, dalla tomba 3 a Nimrud, Iraq. Hama era la moglie di Salmanassar IV (782-773 a.e.v.). La scena raffigura la regina che venera la statua cultuale di Ishtar/Ishara in trono su un leone.

Le statue dovevano essere oggetti magnifici, spettacolari a vedersi: ma a causa dei materiali in cui erano realizzate (legno, avorio, oro e argento, con incastonate pietre preziose e rivestite con veri abiti), la maggioranza non è sopravvissuta, e le uniche statue di culto che ci restano sono quelle di divinità minori.

trasferiti a Susa. Questi nuovi testi riferiscono chi aveva commissionato la statua o stele originaria, e dove questa era stata catturata. Dopo il regno di Shutruk-Nakhunte, il figlio e successore Kutir-Nakhunte si autoproclamò legittimo erede del trono di Babilonia perché sua madre era una principessa nativa di questa nazione, ma i Babilonesi respinsero le sue pretese. Cosí, nel 1155 a.e.v. egli invase di nuovo la Babilonia e ne portò via la statua del grande dio Marduk.

Lo studio di questi antichi atti iconoclastici costringe a porsi una serie di domande. Questi monumenti furono trasferiti per i circa 400 chilometri necessari a raggiungere Susa per il loro valore economico o estetico? Subirono danni nella violenza generale della guerra? Dobbiamo interpretare questi atti come iconoclastia religiosa, al fine di annullare quelli che erano visti come falsi dèi, come nella successiva versione cristiana-bizantina dell'iconoclastia? La risposta è sempre negativa. Il furto non fu un atto contro falsi dèi, né teso a un guadagno economico, ma neppure un mero capriccio all'interno della confusione bellica. La maggior parte delle statue, stele e monumenti sottratti erano grandi monoliti scolpiti in pietre pesanti, e trasportarli a Susa dev'essere stato enormemente difficile: si fosse trattato di mera violenza e icono-

clastia, gli Elamiti avrebbero potuto ben piú facilmente danneggiare e lasciare le opere sul posto, in Babilonia. E se fossero state prelevate per il loro valore economico o estetico, non si sarebbe permesso che subissero alcun danno: ma se le statue degli dèi furono lasciate intatte, i monumenti dei re venivano invece spesso privati delle iscrizioni o addirittura fracassati. Le distruzioni e i furti da parte degli Elamiti erano quindi un atto deliberato di acquisizione volta a ottenere il controllo delle immagini e dei monumenti regali.

Questi atti di guerra dicono molto sul potere delle immagini nel mondo antico: i monumenti erano carichi di una potenza ancestrale data dal luogo e dalla storia, e spostarli o danneggiarli erano atti di appropriazione e iconoclastia con un impatto sulla persona raffigurata nella statua e il cui nome vi era iscritto. L'impatto si estendeva all'intera nazione, come vediamo chiaramente nelle maledizioni aggiunte alla fine delle iscrizioni originarie delle statue, che invocano la distruzione sui discendenti di chi danneggi la statua o il monumento. L'iscrizione di una statua accadica comprende questo testo:

> *A chiunque deturpi la mia statua*
> *e vi apponga il proprio nome e dica*
> *«Questa statua è mia», possano Enlil, signore di questa statua,*
> *e Shamash strappare i genitali e prosciugare il seme.*
> *Che non gli diano alcun erede.*

Un presagio babilonese recita invece:

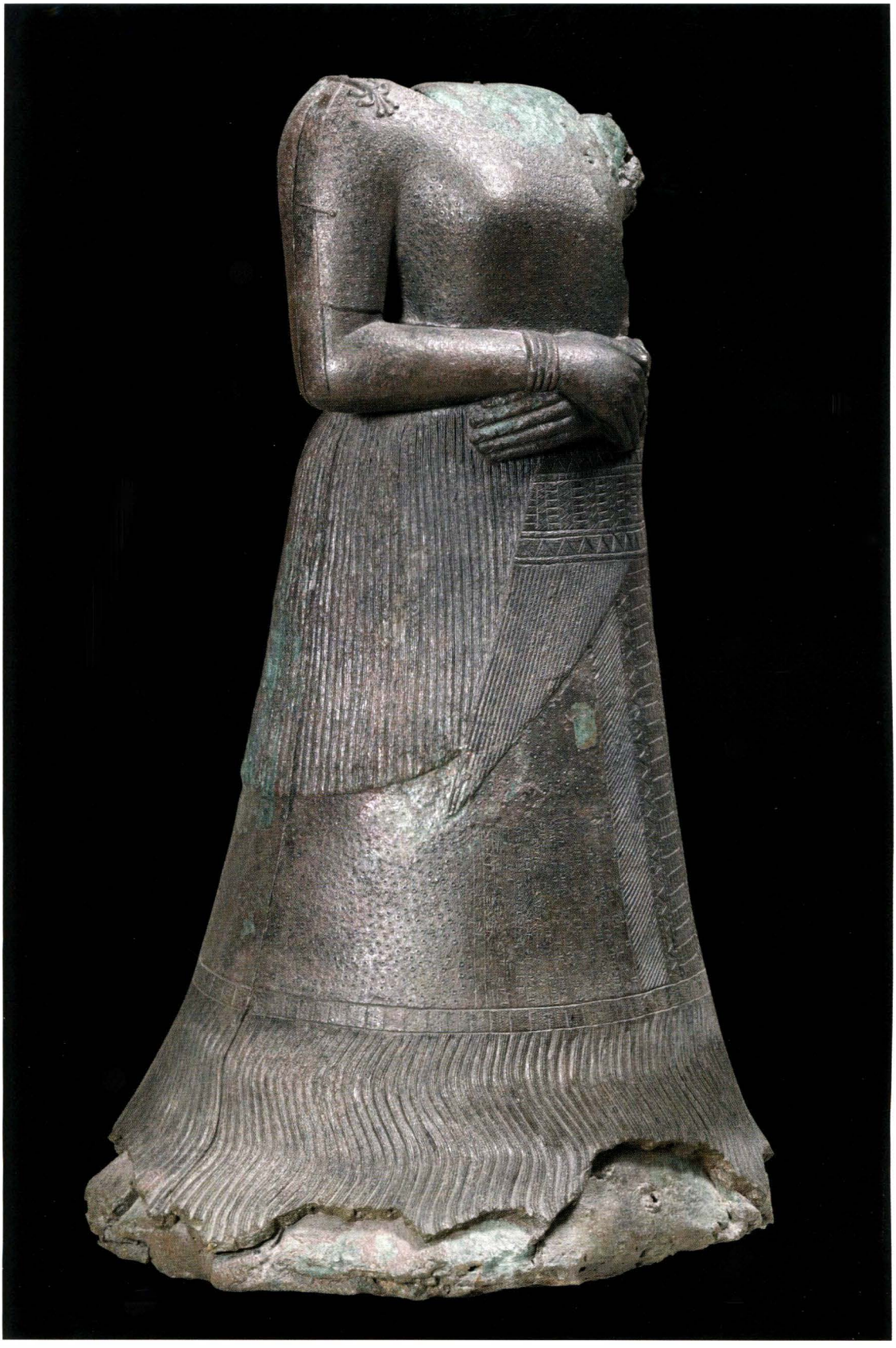
> *Se l'immagine del re del paese in questione*
> *l'immagine di suo padre, o l'immagine di suo nonno*
> *cade a terra e s'infrange, o se ne rovina la forma, questo significa*
> *che i giorni del re di quel paese sono contati.*

Sono solo due fra centinaia di esempi di questo tipo di testi, che ci forniscono una chiara indicazione di come il potere delle immagini si estenda alla persona rappresentata e – nel caso di re e antichi dinasti – all'intera nazione: l'asportazione degli dèi rimuove la protezione divina dalle città, mentre la distruzione e il rapimento di monumenti regali antichi serve ad annullare il paese e la sua identità.

Nell'analizzare questi atti di iconoclastia nel mondo antico possiamo anche prendere in considerazione l'effetto che a volte questi timori ebbero sulle scelte di chi creò le sculture. La statua della regina elamita Napir-asu [**9.17**] è un ottimo esempio di opera metallurgica iraniana a grandezza naturale, eseguita con una tecnica che non cessa di stupire chi la esamina, ma anche un esempio perfetto dei corrispondenti timori degli Elamiti per un possibile furto delle statue: questo raro ritratto a figura intera della regina è realizzato in rame, gettato con il metodo a cera persa su un nucleo di bronzo massiccio. Con un peso di 1750 kg, è la piú pesante statua in bronzo conservata dall'antichità. Lo strato esterno in rame fu ottenuto con una singola gettata, e i solchi laterali indicano che l'intera statua era ricoperta da un'applicazione di foglia d'oro o d'argento. Un'iscrizione sulla parte anteriore identifica la regina e maledice chiunque catturi o distrugga la statua o ne cancelli l'iscrizione; la maledizione, come molte altre analoghe, invoca l'ira degli dèi e dichiara che chi danneggerà la statua diventerà sterile e il suo nome si estinguerà; questa era considerata una pena del taglione, come quelle che abbiamo visto nelle precedenti leggi di Hammurabi. La distruzione di una statua e la cancellazione delle sue iscrizioni erano viste come equivalenti a porre fine alla progenie e al ricordo di una persona. In questo caso specifico, il peso della statua di Napir-asu rendeva estremamente arduo o del tutto impossibile spostarla da dove si trovava, e la maledizione al termine dell'iscrizione era intesa come ulteriore deterrente al furto e al vandalismo. È un altro esempio del fatto che gli antichi consideravano i loro monumenti come collegati al luogo in cui erano stati eretti e in cui dovevano rimanere per il tempo a venire.

I viaggi della statua di Bel-Marduk.

Il furto di un dio cittadino era un atto ancor piú temuto, perché aveva come risultato il caos nell'intero paese. Il caso piú famoso che conosciamo è quello della statua cultuale di Marduk, il dio patrono della città di Babilonia (noto come Bel-Marduk, cioè Signore Marduk). Nel corso dei secoli la statua venne rubata varie volte, fino al suo ritorno a Babilonia nel 1110 a.e.v. I testi antichi ci raccontano che nel 1594 gli Ittiti attaccarono Babilonia e poco dopo ne asportarono l'immagine di Bel-Marduk e della sua sposa Sarpanitum per portarle nel paese di Khatti,



9.17.
La regina Napir-asu, moglie di Untash-Napirisha, da Susa, Iran, c. 1340-1300 a.e.v. Bronzo e rame, h 1,29 m.

nell'attuale Turchia. A quanto pare, però, le statue non arrivarono fino in Khatti, ma furono lasciate a Hana, dove il re cassita Agum-Kakrime di Babilonia le recuperò. Gli dèi furono trafugati di nuovo dagli Assiri sotto Tukulti-Ninurta I, che sconfisse il re cassita Kashtiliash IV e portò le statue ad Assur nel 1225 a.e.v. Marduk e la sua consorte rimasero in Assiria fino a metà del XII secolo a.e.v., quando fecero ritorno a Babilonia. L'attacco degli Elamiti del 1155, poco dopo, portò Marduk a Elam, insieme a Nabu, il dio della scrittura. Nel 1110 Nabucodonosor I di Babilonia dichiarò guerra a Elam per riportare a casa la statua di Marduk.

Un testo noto come «Profezia di Marduk» narra i viaggi di questo supremo dio babilonese [**9.18**], del quale si descrive l'esilio in Anatolia, ad Assur e a Susa, nonché il desiderio di tornare a casa. È Marduk in persona, si racconta, a dare al re l'ordine di riportarlo a Babilonia: il sovrano riceve l'ingiunzione attraverso un oracolo che gli giunge dopo aver consultato il dio Shamash, e si tratta di presagi molto particolareggiati che, oltre a organizzare il viaggio, danno istruzioni su come trattare e accudire le statue degli dèi mentre il loro tempio viene preparato per accoglierle di nuovo. Gli dèi riposeranno su troni di cedro mentre artigiani specializzati provvedono al loro restauro; gli indumenti e i gioielli saranno rinnovati, e al contempo viene preparato e purificato il loro santuario. Il ritorno di Bel-Marduk a Babilonia – alla sua città d'origine e al suo tempio, l'Esagila – è un punto di svolta nella storia della città: per commemorare l'evento furono composti poemi e inni, e nel pantheon babilonese Marduk ascese a una posizione piú elevata che mai.

Nell'arte cassita la scultura architettonica delle facciate in mattoni raggiunge nuovi livelli di eccellenza e complessità, mentre le stele *kudurru* trasformano i contratti in monumenti pittografici; l'arte e i testi dell'epoca medio-assira introdussero nuove forme narrative che sarebbero andate a fondare l'arte e la scrittura neo-assire. Le informazioni archeologiche e testuali sulle pratiche delle aggressioni alle statue e ai monumenti in tempo di guerra rivelano molto sul potere delle immagini in quell'epoca, e sull'importanza di riportare le statue cultuali nelle città di provenienza.

Alla fine del XII secolo a.e.v. l'intera regione, dal mar Egeo al Golfo Persico, dalla civiltà micenea alla Mesopotamia e a Elam, attraversò una serie di eventi (entrando in un'**età oscura**) che posero fine alle culture dell'età del Bronzo, benché le cause di questo collasso dei sistemi culturali e politici siano tuttora un mistero. Ci sono tracce di genti (i cosiddetti popoli del mare) che attuarono invasioni e saccheggi, e qualche indizio che un cambiamento climatico possa aver contribuito alla fuga degli abitanti di certe zone e al declino della vita culturale. Queste forze disgreganti ebbero la massima intensità nella fascia delle città costiere del Mediterraneo orientale; per circa due secoli le opere artistiche e architettoniche che abbiamo sono poche e sparse, finché non entriamo nell'epoca degli imperi del I millennio a.e.v.

9.18.
Disegno realizzato da Walter Andrae del sigillo di Marduk, 1898 e.v.

Questo sigillo in lapislazzuli scoperto a Babilonia rappresenta Marduk e il suo drago *mushhushshu*. Con i suoi 19,8 cm era molto piú grande di un sigillo normale, in quanto apparteneva alla statua di culto: e secondo l'iscrizione era incastonato in oro, perché Marduk lo portasse attorno al collo. Il sigillo fu dedicato dal re babilonese Marduk-zakir-shumi (854-819 a.e.v.).

6404
Lapislazuli - Stange (Marduk)
Abwickelung
Ansicht

Capitolo decimo

L'arte assira: narrazione e impero

p. 225 Nimrud

226 Il palazzo Nordovest e i suoi guardiani

226 • L'IMPERO NEO-ASSIRO

231 I bassorilievi murali

236 Dur Skarrukin

240 Ninive

241 Sennacherib a Lachish

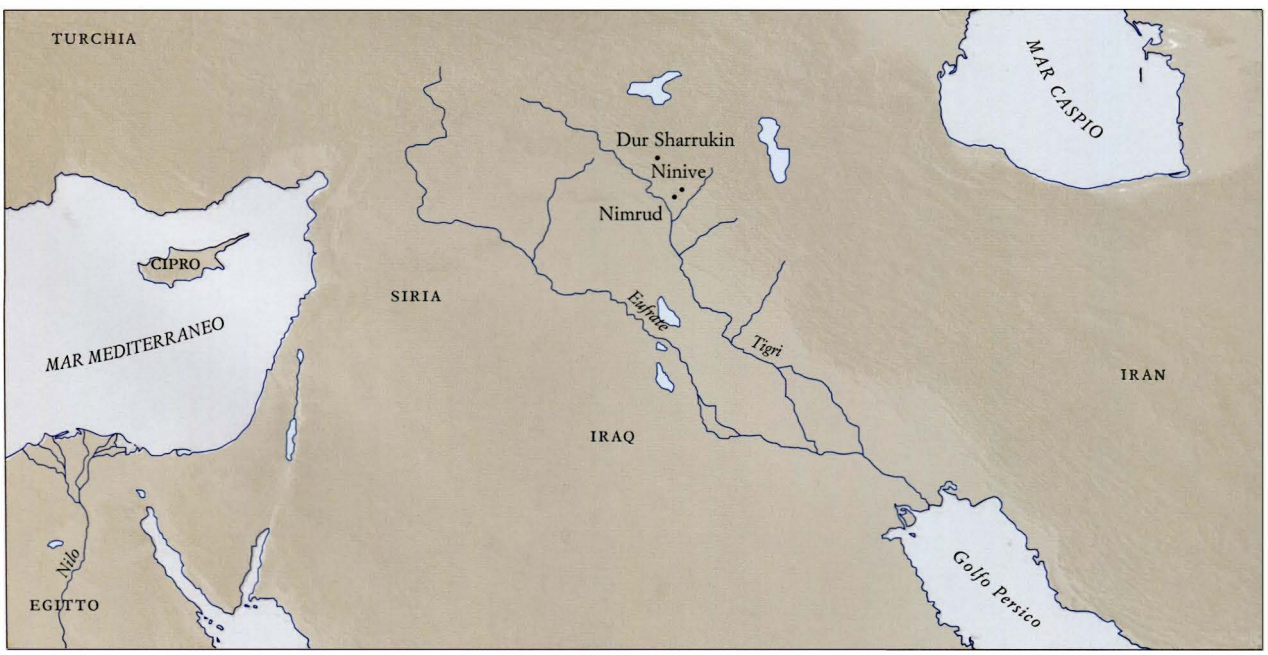
243 Il palazzo Nord di Assurbanipal

248 • LA BIBLIOTECA DI ASSURBANIPAL A NINIVE

Assurnasirpal II e cortigiani, rilievo dal palazzo Nordovest, Nimrud, Iraq, 865 a.e.v. Alabastro gessoso, tracce di pittura.

L'ARTE ASSIRA: NARRAZIONE E IMPERO, 900-612 A.E.V.

Periodi	Impero neo-assiro, 900-612 a.e.v. circa Assurnasirpal II, r. 883-859 a.e.v.
Regnanti	Sargon II, r. 721-705 a.e.v. Sennacherib, figlio di Sargon II, r. 705-681 a.e.v. Assurbanipal, r. 668-627 a.e.v.
Centri principali	Nimrud (antica Kalhu), Dur Sharrukin (odierna Khorsabad), Ninive
Fatti ed eventi notevoli	L'Impero assiro si estende dall'Iran al mar Mediterraneo Assurbanipal raccoglie testi letterari ed eruditi nella sua vasta biblioteca a Ninive Battaglia di Til Tuba, 653 a.e.v. La distruzione di Ninive nel 612 a.e.v. pone fine all'Impero d'Assiria
Opere d'arte importanti	Bassorilievi delle mura di palazzo Statue *lamassu*
Novità tecniche o stilistiche in campo artistico	Immagini narrative continue su larga scala Realismo artistico



Fra i risultati piú notevoli dell'intera storia delle arti visive vi sono quelli ottenuti durante l'epoca dell'Impero **neo-assiro** in Mesopotamia (960-612 a.e.v. circa). Le sculture e stele monumentali, insieme all'arte decorativa di dimensioni minori, prodotte sotto il patrocinio delle corti assire, raggiunsero un livello di abilità e creatività senza precedenti, eccezionale nel mondo antico. Malgrado il loro lavoro si basasse sulle tradizioni piú antiche che abbiamo esaminato nei capitoli precedenti, in questa fase gli artisti di corte assiri cominciano a esplorare temi piú vasti e ambiziosi, schierandoli in composizioni progettate su scala veramente grandiosa. Sculture eseguite con raffinatezza uniscono la narrazione e l'araldica, fondendo rappresentazioni storiche con schemi simmetrici ripetuti, tesi a definire lo spazio regale; in particolare possiamo osservare due livelli di sviluppo delle arti di corte, di cui il primo e piú noto sono le grandi composizioni dei palazzi reali con le loro colossali sculture architettoniche e gli spettacolari rilievi murali. Queste narrazioni per immagini in rilievo – con contenuti ricchi di particolari all'interno di composizioni monumentali ed epiche – sono da un certo punto di vista affiancate dalle innovazioni nella scrittura e nelle composizioni letterarie, in particolare i dettagliatissimi annali storici con le loro esaurienti cronache delle imprese imperiali. Al contempo, nel cuore dell'Assiria si fanno piú frequenti monumenti maestosi, stele, obelischi e imponenti rilievi su roccia, creati ed eretti anche nel resto dell'impero come affermazioni di potere e autorità imperiale. Questi monumenti saranno l'argomento del capitolo XI, insieme alla seconda area di abilità e creatività artistiche senza precedenti, quella delle arti decorative su piccola scala dei palazzi reali.

In questo capitolo considereremo invece la scultura reale di tre capitali assire e dei loro palazzi: Nimrud (l'antica Kalhu, chiamata anche Kalah nel libro della Genesi), Dur Sharrukin (la moderna Khorsabad) e Ninive, che mantiene il nome nella forma Nainawa/Ninua ed è oggi compresa nella città di Mosul. Questi palazzi abbracciano l'epoca 900-600 a.e.v. circa; e tra gli aspetti piú interessanti delle opere d'arte neo-assire di questo periodo c'è il fatto che i loro esecutori, tanto al livello monumentale quanto a quello della minima scala, si cimentano con i metodi compositivi e con la materialità della pietra in modi sempre piú sofisticati. Benché la scultura a rilievo fosse già in uso in Assiria e territori confinanti nel corso del II millennio a.e.v., le vaste campagne edilizie dei re assiri, a partire da **Assurnasirpal II** (r. 883-859 a.e.v.), vedono lo sviluppo di una nuova forma di scultura: i rilievi continui che si estendono per tutta la lunghezza delle mura del palazzo. Concepite per raffigurare una visione epica dell'impero e di chi lo governava, queste ampie composizioni rappresentano uno dei risultati piú eccelsi della narrazione figurativa dell'antichità.

Nimrud.

Nimrud, la città di Assurnasirpal II, è una nuova idea di città adatta al re dei quattro quadranti dell'universo. Salmanassar I l'aveva già molto ampliata rispetto a un antico insediamento, risalente al VI millennio a.e.v., in un'area che si estende circa 30 km a sudest della moderna Mosul; riservando comunque la capitale tradizionale, Assur, ai rituali religiosi, Assurnasirpal II sceglie Kalhu come sua nuova capitale amministrativa, facendone la città centrale dell'Assiria, e vi avvia

un'importante campagna di costruzioni che durerà ininterrottamente per una quindicina di anni e prevede la costruzione di nove templi e una ziggurat, di massicce fortificazioni lunghe 7,5 km e di vari palazzi, che il sovrano vede come rinnovamento di un'antica città caduta in rovina.

La scelta di Kalhu – una città che da qualche tempo veniva trascurata – permette ad Assurnasirpal di edificare una nuova capitale su un terreno antico, ma senza la continua preoccupazione di interferire con monumenti e costruzioni preesistenti. La nuova città sviluppata dai suoi architetti e ingegneri aveva forma approssimativamente quadrata, con il lato piú lungo di 2 km; eretta sul rilievo del precedente insediamento, al suo interno fu posta una cittadella rialzata in cui sorsero i palazzi e i templi principali durante il regno di Assurnasirpal e del suo successore, **Salmanassar III**. L'intera città cinta da mura ricopriva una superficie di 360 ettari.

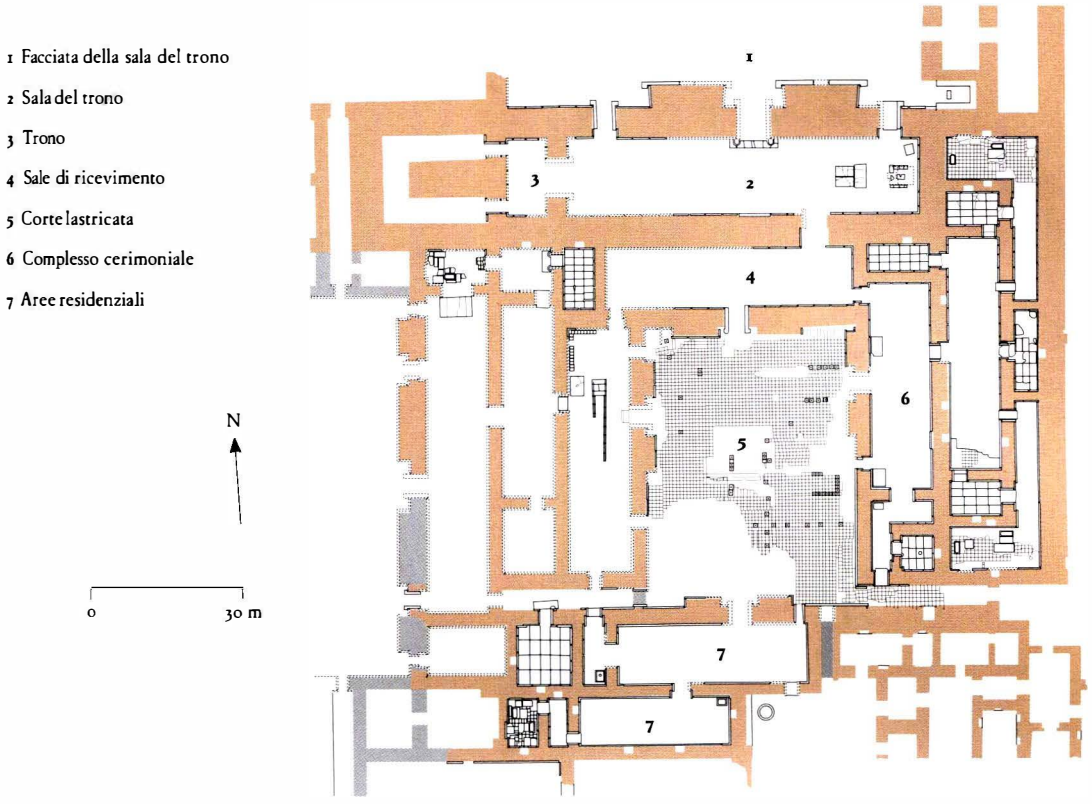
Il palazzo Nordovest e i suoi guardiani.

La piú grande meraviglia della città del IX secolo era il palazzo Nordovest [**10.1**], la cui costruzione e inaugurazione sono descritte in maniera molto particolareggiata da un'iscrizione nota come Stele del banchetto [**10.2**], in cui Assurnasirpal II lo chiama «il palazzo gioioso, il palazzo pieno di saggezza». Come tutti i palazzi assiri, anche questo era fatto di mura di mattoni di fango e rinforzato con un'intelaiatura di legno. Le mura erano poi coperte di rivestimenti scolpiti in bassorilievo, con tratti che vanno dalla semplice inci-

L'Impero neo-assiro

L'età oscura che seguí al collasso del sistema politico ed economico dell'età del Bronzo, attorno al 1200 a.e.v., durò per vari secoli. Tutti gli stati furono indeboliti da sconvolgimenti sociali e conflitti militari con popolazioni straniere. I re e le élite di palazzo continuavano a commissionare opere d'arte e d'architettura, ma la produttività era molto piú limitata. Le fonti testuali sono rare e per gli storici è difficile ricostruire che cosa accadde di preciso. Il primo stato a emergere con una certa forza da questo periodo di confusione fu l'Assiria: sostenuti da una società altamente militarizzata, alla fine del X secolo a.e.v. i suoi re avviarono una politica di costante espansione dalle loro terre nella Mesopotamia settentrionale, e lentamente riconquistarono i territori su cui l'Assiria aveva dominato nel periodo medio-assiro. I re lanciavano una campagna militare quasi ogni anno, inizialmente alla testa delle loro truppe, specialmente verso ovest, dove incontrarono un'opposizione politicamente frammentata: alla metà del IX secolo avevano raggiunto il fiume Eufrate, e grandi ricchezze cominciavano a fluire in Assiria, il che permise ai re di costruire nuovi palazzi e città.

La creazione dell'impero non fu tranquilla: l'esercito assiro doveva regolarmente tornare in zone che aveva già assoggettato, e attorno all'800 a.e.v. i conflitti interni provocarono serie battute d'arresto. Ma a partire dalla metà dell'VIII secolo una successione di monarchi forti e per lo piú longevi riuscí a creare un impero con un'estensione senza precedenti. L'Assiria non solo si annesse territori a occidente, in Siria, ma cancellò i suoi potenti vicini: Babilonia a sud, Elam a sudest e Urartu a nord. A metà del VII secolo le truppe assire invasero due volte l'Egitto, la seconda volta catturandone la capitale religiosa, Tebe. Ovunque si impadronivano di bottini ricchissimi e imponevano pesanti tributi annuali alle popolazioni sconfitte, molte delle quali furono deportate per ampliare la forza lavoro assira. Al suo apice l'impero si estendeva dai monti dell'Iran sudoccidentale alla costa mediterranea della Siria e si addentrava nell'Anatolia meridionale. Per governare tutti questi territori istituí un'amministrazione molto estesa, con la flessibilità per adattarsi alle situazioni locali, e si impegnò per pacificare le varie regioni, cosí da poter trarre il massimo giovamento dalle loro risorse. L'opposizione all'Assiria fu però sempre molto forte: si verificarono molte ribellioni e tentativi di ottenere l'indipendenza. La fine dell'impero giunse con relativa rapidità, apparentemente come risultato sia di lotte di potere interne alla corte sia del desiderio di indipendenza dei popoli sottomessi. Nel 612 a.e.v. la capitale imperiale, Ninive, cadde di fronte alle truppe babilonesi e alle genti dei monti Zagros. Sebbene per vari anni la resistenza ai nuovi dominatori babilonesi fosse energica, nel 605 ogni traccia dell'Impero assiro era ormai svanita, e la Babilonia lo aveva sostituito.



10.1.
(*a sinistra*) Pianta degli appartamenti di rappresentanza, palazzo Nordovest, Nimrud, Iraq. 879-865 a.e.v.

sione a un rilievo profondo. Al di sopra di molti dei fregi c'era un livello superiore di affreschi, che però sono andati per lo piú perduti. I rivestimenti di pietra erano composti da spesse lastre di alabastro gessoso, una pietra locale nota come «marmo di Mosul»; le alte mura della cittadella erano visibili da lontano e ognuna delle porte monumentali aveva come guardiani enormi tori e leoni alati dalla testa umana (cfr. pp. 228-31).

Questo estratto da una delle iscrizioni del palazzo ci racconta della nuova città e di questo palazzo:

> L'antica città Kalhu, costruita da Salmanassar, re d'Assiria, un principe che mi aveva preceduto, quella città era fatiscente; giaceva addormentata. Io ho ricostruito questa città [...] Io ho sgombrato la vecchia collina in rovina e l'ho spianata fino al livello delle acque. Ho scavato [il pozzo delle fondazioni] fino a una profondità di 120 strati di mattoni. Vi ho eretto un palazzo di cedro, cipresso, ginepro *dapranu*, bosso, legno di *meskannu*, terebinto e tamerice come mia residenza principesca per il mio agio regale fino all'eternità. Ho creato animali dei monti e dei mari in calcare bianco e alabastro *parutu*, di guardia alle porte.

Il visitatore entrava nel palazzo Nordovest attraverso un ampio cortile. Lungo il

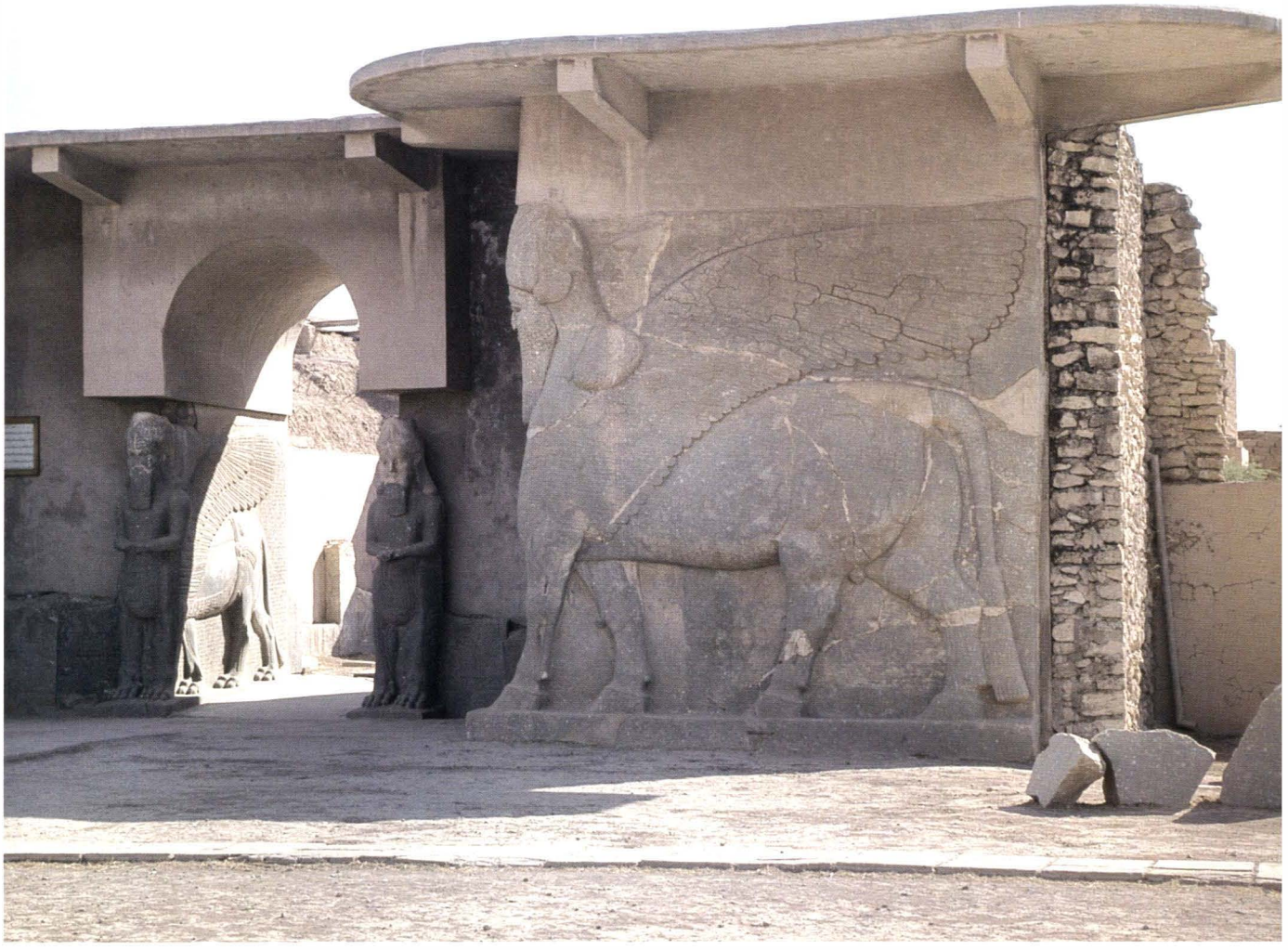
10.2.
(*in basso*) Stele del banchetto di Assurnasirpal II, palazzo Nordovest, Nimrud, Iraq, 865 a.e.v. Pietra.

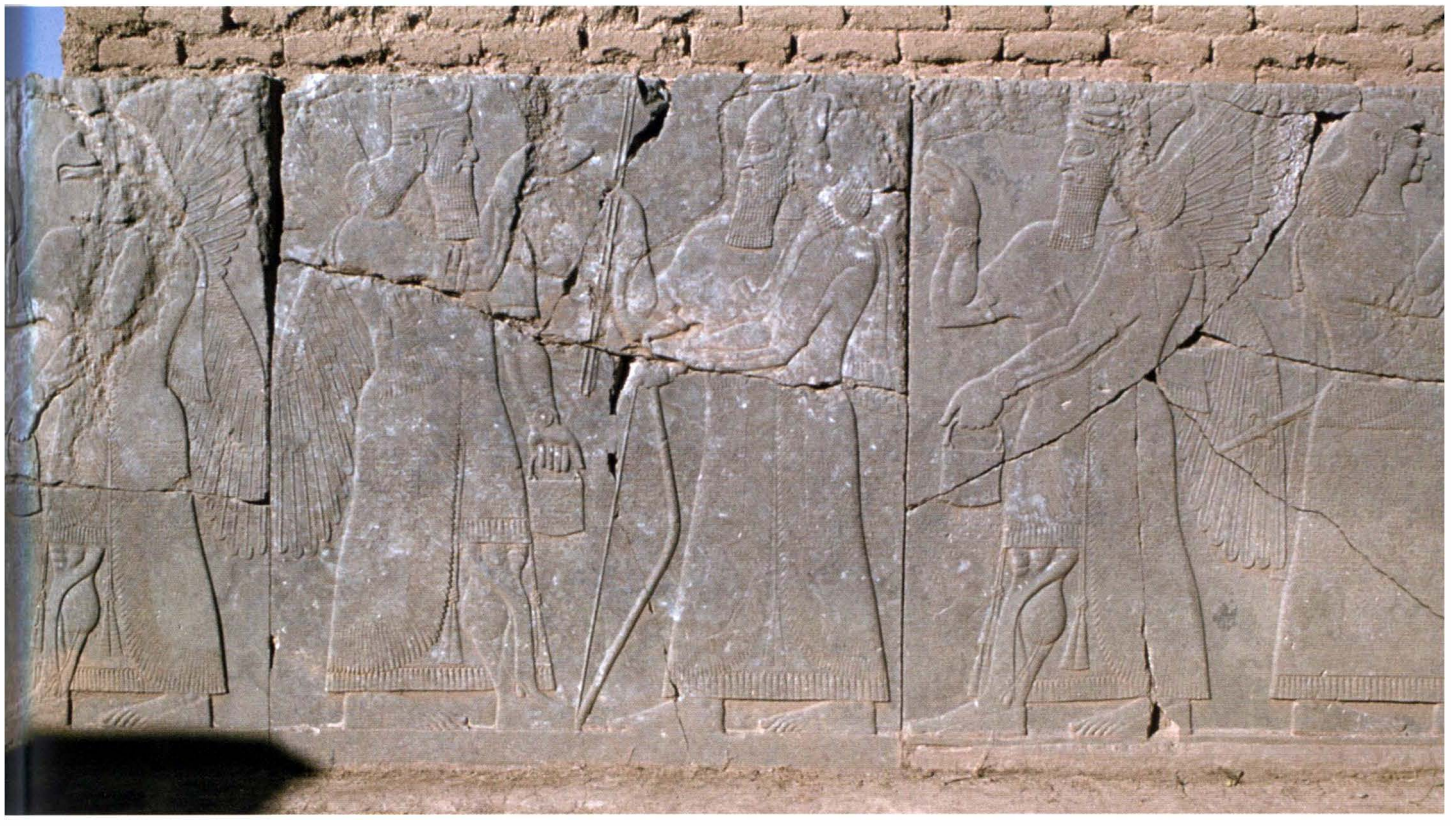
10.3. a
(*in alto*) *Lamassu* di guardia ai portali ad arco, Nimrud, Iraq, 865 a.e.v. Alabastro gessoso, con lastre in alabastro munite di iscrizioni a sinistra e a destra.

10.3. b
(*a destra*) Colossi leonini con teste umane (a sinistra) e toro alato con testa umana (a destra), di guardia ai portali del palazzo Nordovest, Nimrud, Iraq, 865 a.e.v. Alabastro gessoso.

10.3. c
(*pagina seguente, in alto*) Tori e leoni alati colossali con teste umane, che conducono negli appartamenti di rappresentanza, palazzo Nordovest, Nimrud, Iraq, 865 a.e.v. Alabastro gessoso.

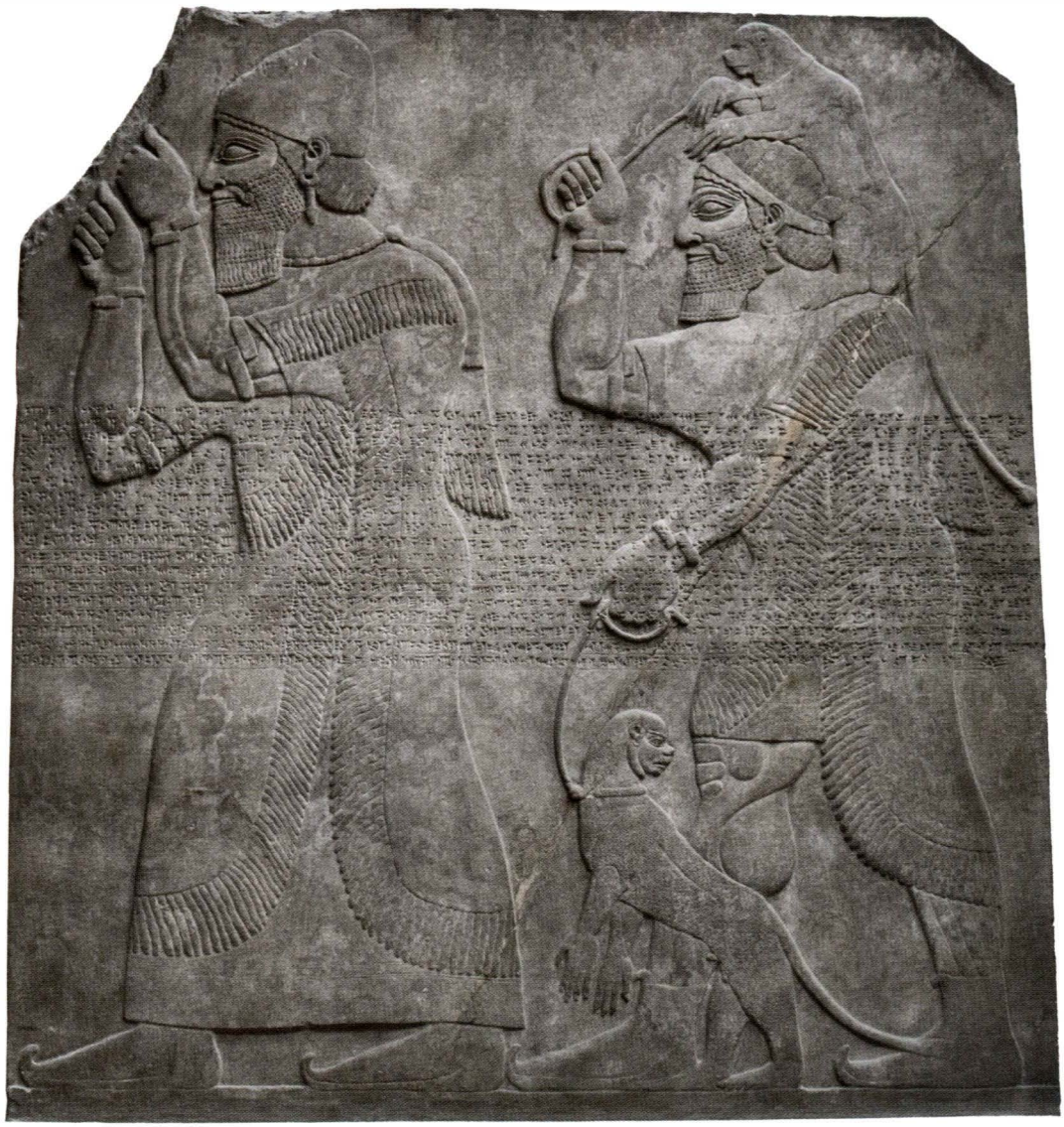
10.3. d
(*pagina seguente, in basso*) Rilievi murali con al centro il re con un arco, fiancheggiato da genî alati e ***apkallu*** dalla testa di uccello, *in situ* nel palazzo Nordovest, Nimrud, Iraq, 865 a.e.v. Alabastro gessoso.





lato sud si estendeva un muro intagliato con figure di portatori di tributi [**10.4**], i quali davano l'impressione di partecipare alla processione di visitatori reali, come immagine speculare del loro arrivo al palazzo e invito a entrarvi insieme a loro. Qui tre grandi portali davano accesso alla grandiosa sala del trono, e ognuno dei tre era sorvegliato da due colossali creature alate con testa umana e corpo di toro o di leone: si tratta di quelle che gli Accadi chiamavano ***shedu*** e ***lamassu***, le creature magiche apotropaiche che fanno la guardia al palazzo [**10.5**].

Questi mitici guardiani degli accessi sono opere monumentali che non si possono classificare né come sculture indipendenti, né come puri elementi architettonici. Non sono scolpiti a tutto tondo, ma nemmeno si possono considerare bassorilievi: sono a cavallo fra un genere e l'altro dell'arte di scolpire la pietra, proprio come, in quanto animali, sono creature ibride. Il corpo è di toro o di leone, con zampe feline dotate di artigli o zoccoli da bovino; le ali sono di un grande rapace, come un'aquila, le teste maschili antropomorfe portano tiare a corna, a indicarne la natura divina, mentre chiome e barbe sono acconciate in folti ricci rigogliosi e rappresentate in perfetto ordine. Alcune delle creature portano alla vita una cintura con le estremità ornate di nappe, che nell'iconografia antica è associata all'eroe nudo, a riecheggiare l'arte dei sigilli cilindrici del III millennio a.e.v.; il suo inserimento qui sottolinea la natura



10.4.
Processione di portatori di tributi, corte D, palazzo Nordovest, Nimrud, Iraq, 865 a.e.v. Alabastro gessoso.

eroica delle creature, che sono scolpite con grande attenzione naturalistica ai muscoli e tendini possenti delle zampe e del posteriore, mentre le ali e i capelli sono disposti in file ordinate di piume e riccioli. I guardiani *lamassu* di Nimrud, rivolti in avanti, sono scolpiti con cinque zampe: quando il visitatore si avvicina al portale il *lamassu* si mostra di sentinella all'ingresso, con le zampe dritte sotto di sé, mentre quando si varca la soglia, il *lamassu* visto di lato appare al passo. Con le quattro zampe presentate in movimento, questi custodi soprannaturali marciano avanti e indietro davanti alle porte del palazzo.

I bassorilievi murali.

Le sculture di Nimrud sono opere essenzialmente architettoniche perché collegate agli aspetti strutturali e spaziali del palazzo, cosa particolarmente evidente nei bassorilievi murali. La loro creazione richiese un artista principale, responsabile del progetto, e una nutrita squadra di scultori e architetti a

10.5.
Toro alato con testa umana (*lamassu*), scultura di un portale di Nimrud, Iraq, 883-859 a.e.v. circa. Alabastro gessoso, h 3,14 m.

collaborare con lui: i testi che descrivono la campagna di costruzione e l'inaugurazione del palazzo menzionano i vari specialisti che presero parte ai lavori. C'erano architetti e scultori, ma anche indovini, maghi e sacerdoti, a sincerarsi che le figure magiche venissero intagliate nei punti in cui avrebbero offerto la miglior protezione. La disposizione e la composizione venivano dapprima stabilite alla massima scala possibile, dopo di che si installavano le lastre al loro posto e le scene venivano abbozzate o incise da un mastro intagliatore: nelle varie postazioni all'interno del palazzo notiamo che erano all'opera vari scultori, per via degli stili d'intaglio lievemente diversi; in alcuni casi, per esempio, gli stessi simboli iconografici e le stesse figure sono realizzati con tratti piú spessi o piú sottili. A quel punto si mettevano al lavoro sulle ampie distese delle pareti varie squadre di scultori, sotto la supervisione degli artisti principali: si usavano scalpelli per la prima sgrossatura e strumenti piú delicati per tracciare e rifinire i dettagli nella pietra. La realizzazione del palazzo fu un evento di tale importanza che a costruzione completata si tennero dieci giorni di festeggiamenti, e al banchetto furono invitate 69 574 persone, uomini e donne fin da Tiro e Sidone sul Mediterraneo e dal paese di Khatti (nella moderna Turchia).

1. *Scene di guerra e di caccia.* Dal punto di vista della composizione, le pareti del palazzo erano coperte da due tipi di rilievi. Alcuni erano lunghi fregi narrativi di guerra o di caccia, mentre altri erano scene araldiche di corte che rappresentavano rituali, oppure fornivano al palazzo la protezione divina di **genî** alati. Tra i soggetti dei pannelli narrativi ci sono le guerre imperiali, raffigurate nei dettagli, con un'attenzione particolare alle esperienze dei soldati nel tumulto della battaglia, agli aspetti quotidiani della vita nell'accampamento e alla brutalità e violenza della guerra. Queste scene si trovavano su lastre orizzontali, in una disposizione continua che, persino osservata oggi, fuori contesto, in una sala di museo, lascia percepire un senso di movimento narrativo che guida lo sguardo dell'osservatore per tutta l'estensione della parete, da un pannello al successivo. In queste scene di battaglia il re si mostra potente, ma non divino o sovrumano: è raffigurato alla stessa scala dei suoi soldati e dei suoi cortigiani, è un uomo tra altri. Anzi, a stento riusciamo a distinguerlo, e solo il copricapo ci permette di identificarlo nel clamore della battaglia: lo vediamo tendere l'arco mentre il dio Assur protegge lui e il suo esercito.

Le epopee figurative di potenza militare che coprivano le pareti narravano le glorie della potenza imperiale, ma erano disposte negli spazi interni del palazzo; non erano cioè destinate al pubblico, bensí al piacere del re e dei suoi cortigiani. I rilievi che ritraevano le glorie dell'impero e i passatempi del sovrano, come la caccia al leone, si trovavano nelle zone piú interne della sala del trono, a cui erano ammessi pochi visitatori. Queste illustrazioni particolareggiate di campagne militari e di cacce reali sono due generi caratteristici dell'arte assira, e l'iconografia della dignità regale sarebbe poi stata adottata come iconografia imperiale standard anche nelle epoche successive; eppure qui a Nimrud le narrazioni erano visibili solo a chi accedeva alle camere delle udienze.

All'interno della sala del trono di Assurnasirpal II, l'ambiente lungo 40 metri era ricoperto di sculture a rilievo. Sia nelle scene di guerra che di caccia, le narrazioni epiche drammatiche e dinamiche sono presentate in ogni minuto dettaglio, sequenzialmente un pannello dopo l'altro. In alcuni punti una scena cattura lo sguardo dell'osservatore. Fermiamoci e osserviamo i particolari: un accampamento militare o un rito sacro dopo la caccia. Queste immagini funzionano da punti ritmici di osservazione all'interno delle composizioni continue. Laddove nell'arte mesopotamica le scene narrative sono compendiate in tipi iconografici o momenti che rappresentano rituali o forme della regalità, qui vediamo, nelle vaste composizioni, un interesse crescente per la raffigurazione di elementi realistici fino agli aspetti minimi.

Nelle sculture palatine si fa anche largo uso di iscrizioni, il che ci permette di datarle con precisione. Il testo cuneiforme del palazzo di Assurnasirpal II era disposto tra un racconto e l'altro e anche incorporato nei bassorilievi; gli scribi dovevano lavorare a stretto contatto con gli scultori per realizzare i pannelli composti da testi e immagini. Pertanto l'arte neo-assira non è solo un genere stilistico, ma anche una categoria storica, nel senso che le opere che studiamo sono, per la maggior parte, legate a iscrizioni regie che ci permettono di datarle agli anni di regno di specifici sovrani.

2. *Scene di corte.* I rilievi di argomento bellico sono forse le sculture assire oggi piú note, ma nei palazzi erano molto raffigurate anche scene religiose e di corte. Il re e il suo seguito sono circondati da genî alati, o da esseri antropomorfi dalla testa d'uccello, che prendono parte ai rituali e alla vita di corte della città. Il mondo soprannaturale viene trasportato all'interno del palazzo; circonda il re e i suoi cortigiani per proteggerli dal male e dalle infermità.

La camera delle udienze, l'oblunga sala del trono in cui Assurnasirpal II riceveva i visitatori ufficiali, era rivestita di sculture a rilievo. Un ampio pannello di pietra sopra il trono recava scolpita una scena enigmatica, un bassorilievo che fa parte del rivestimento della sala e rappresenta un albero stilizzato [**10.6**], con il re che vi compare due volte, alla destra e alla sinistra della pianta, in entrambi i casi con i paramenti regali e lo scettro. L'albero è una palma, nativa della Mesopotamia meridionale e non settentrionale, ed è circondato da corsi d'acqua i cui flussi si intrecciano con le **palmette** che emergono dai lati. Il re sembra celebrare un rituale, mentre alle sue spalle la scena è fiancheggiata da due genî alati, mentre il disco alato che fluttua al di sopra della scena è uno degli dèi del pantheon assiro. Alla base della composizione c'è una forte simmetria; a prima vista la scena dà l'impressione di un'immagine speculare, ma non lo è, giacché la parte destra e quella sinistra del bassorilievo differiscono per alcuni dettagli dell'abbigliamento e della posizione della mano sinistra del re. Un pannello simile, che ripete la stessa disposizione, era collocato sopra la porta centrale della camera delle udienze. Questo tipo di ripetizioni volute di figure – duplicati che presentano sottili differenze – erano un modo per sottolineare la potenza delle immagini del palazzo moltiplicandone la presenza.

Le pareti del palazzo erano coperte per la maggior parte con rilievi di alberi stilizzati e genî alati, alcuni con teste di uccello e altri con lineamenti umani e tiare a corna [**10.7**]. Queste disposizioni simmetriche erano ripetute, con lievi variazioni fra un pannello e l'altro, in schemi ritmici lungo le pareti. Gli alberi sacri possono indicare quello dell'abbondanza e quello delle ricchezze noti nei testi accadici come *ish rashe* e *ish mashre*. I genî portano secchi rituali (*banduddu*) e pigne usate per purificare (*mullilu*); partecipano a una benedizione rituale che protegge il palazzo e i suoi abitanti. Gli ***apkallu*** indossano

10.6.
Assurnasirpal II e albero sacro, pannello murale 23 della sala del trono, palazzo Nordovest, Nimrud, Iraq, 865 a.e.v. circa. Gesso, h 1,95 m.

10.7.
Genî inginocchiati e albero sacro con in basso *apkallu* dalla testa di uccello in piedi, pannello a rilievo da Nimrud, Iraq, 883-859 a.e.v. circa. Alabastro gessoso, h 2,3 m.

corti gonnellini che lasciano vedere la muscolatura poderosa e massiccia, messa in evidenza dai tratti netti del rilievo [**10.8**]. Queste disposizioni rispecchiano quella del pannello regale sopra al trono, dove i genî erano un mezzo per dare protezione soprannaturale al palazzo e al re.

All'interno del palazzo erano usate anche altre forme di immagini protettive magiche. Le figure apotropaiche di genî ripetute insieme all'albero sulle pareti compaiono anche come statuette a tutto tondo, realizzate in argilla e disposte nelle fondazioni sotto i pavimenti dell'edificio. Queste immagini non erano però usate solo dai sovrani, ma anche in ambito privato: i testi assiri ci spiegano che vanno poste sotto i pavimenti delle case per proteggerle dagli spiriti malvagi. Questo tipo di statuette da fondazione, simili come iconografia ai rilievi del palazzo, sono state rinvenute anche negli scavi di altri edifici assiri [**10.9**]. I genî e demoni che fiancheggiano alberi sacri appaiono anche negli elaborati ornamenti delle vesti scolpite nei rilievi del palazzo Nordovest; non immediatamente visibili a chi osserva superficialmente, avevano il fine di fornire molteplici dimensioni di protezione al palazzo e al re.

Nelle scene magiche e cortigiane l'iscrizione è spesso intagliata direttamente sui pannelli a rilievo e passa per il centro delle lastre di marmo, attraversando le figure di

10.8.
Re e genio, pannello a rilievo dal palazzo Nordovest, Nimrud, Iraq, 883-859 a.e.v. circa. Alabastro gessoso, h 2,36 m.

10.9.
(*in basso*) Saggi demone-grifone (*apkallu*), da un gruppo di sette figure in argilla rinvenute in una scatola di mattoni sepolta tra le fondazioni del palazzo reale di Adad Nirari III a Nimrud, Iraq, 810-783 a.e.v. Ognuna è alta 11,9 cm.

re, genî e alberi. Le scritte ripetono lo stesso resoconto delle imprese del re, il cui culmine è l'edificazione del palazzo stesso a Nimrud. Questo testo, noto agli storici come «iscrizione standard», è realizzato in un carattere artistico, splendidamente eseguito da scultori alfabetizzati. L'iscrizione era prevista fin dall'inizio come parte integrante della composizione: l'ubicazione del testo doveva essere pensata in relazione alle dimensioni di ogni pannello, in modo che rientrasse in modo elegante e preciso all'interno della struttura generale dei rilievi.

Il programma scultorio del palazzo nordoccidentale di Assurnasirpal II a Nimrud era concepito alla massima scala possibile ed

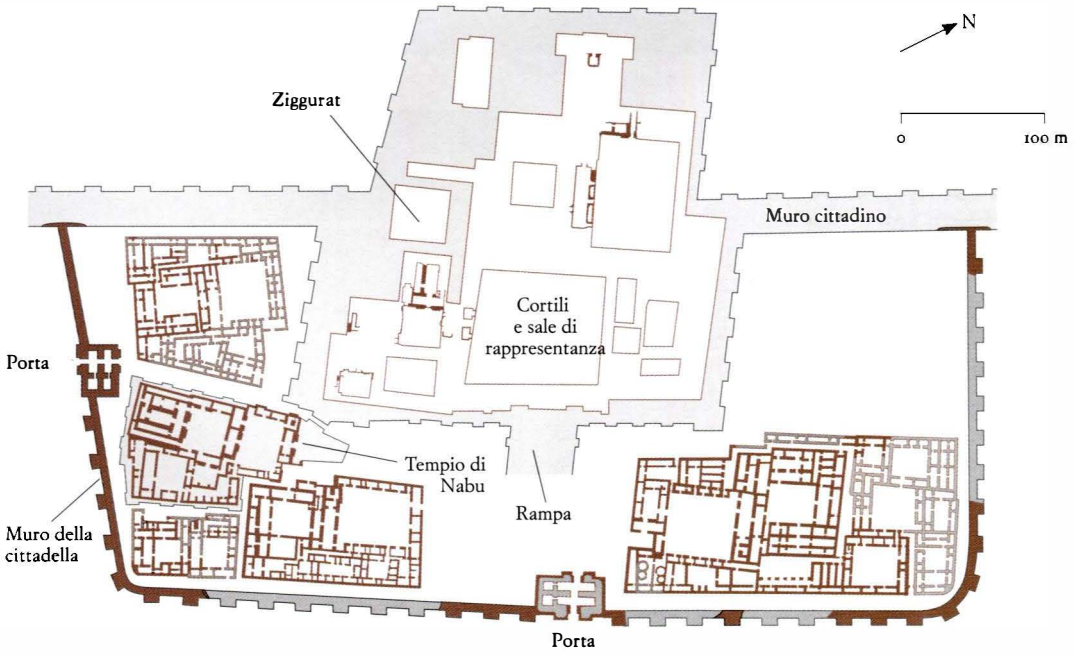
era incredibilmente innovativo per quanto riguarda l'estensione delle composizioni narrative, la rappresentazione di cacce e battaglie ricche di azione e le scene solenni del re e dei suoi cortigiani protetti dalle forze soprannaturali. Queste composizioni e iconografie narrative furono riprese da monarchi successivi e avrebbero anche influenzato le arti regie di altre dinastie a venire ma, quanto all'Assiria, entro la fine dell'VIII secolo ci sarebbero stati cambiamenti significativi.

Dur Sharrukin.

Nel 710 a.e.v. il re **Sargon II** (r. 721-705 a.e.v.) trasferí la capitale a Khorsabad, 19 chilometri a nordest dell'attuale Mosul [**10.10**] e la chiamò Dur Sharrukin («Fortezza di Sargon»). Aveva la struttura di una cittadella quadrata pesantemente fortificata; i testi dettagliati dell'epoca registrano che re Sargon II partecipò personalmente alla progettazione della sua nuova città, a quanto pare seguendo le ordinazioni dei materiali da costruzione e i contratti degli operai. Tutti i magnifici edifici pubblici e fortificazioni di Dur Sharrukin furono costruiti in pochissimo tempo, ma ad onta del suo splendore la città ebbe vita breve: alla morte di Sargon, nel corso di una campagna militare, fu abbandonata, forse perché la si associava alla sfortuna del monarca che l'aveva fondata. **Sennacherib** (r. 705-681 a.e.v.), il suo successore, spostò quindi la capitale nella leggendaria città di Ninive, dove sarebbe rimasta fino alla caduta dell'Impero assiro, nel 612 a.e.v.

La principale novità che osserviamo nelle sculture di palazzo a Dur Sharrukin è un passaggio a una maggiore monumentalità. Vennero impiegate rappresentazioni in scala maggiore del re e della corte, le scene coprivano l'intera estensione della parete, e le figure magiche apotropaiche e i guardiani delle porte raggiunsero le forme piú colossali: molti dei rilievi del palazzo raffiguravano figure massicce, alcune alte piú di quattro metri e mezzo. Processioni e scene di corte, nonché creature eroiche e magiche, contribuivano tutte a creare un effetto notevole già solo in virtú delle loro dimensioni, della muscolatura possente e degli sguardi frontali, verso l'esterno, che rivolgevano direttamente ai visitatori che percorrevano il palazzo. Ciò si nota in particolare nelle colossali figure alate dei *lamassu* che guardano proprio verso l'osservatore, e accanto a loro il massiccio eroe dalla lunga chioma, con un leone in braccio, sembra scrutarlo dall'alto [**10.11**]; la testa – scolpita quasi a tutto tondo, in un rilievo piú alto del resto del corpo – consente questo sguardo verso il basso in virtú dell'enorme statura.

Mentre nel palazzo di Assurnasirpal II a Nimrud i rilievi narrativi presentano un mondo concluso in sé che possiamo osservare dal

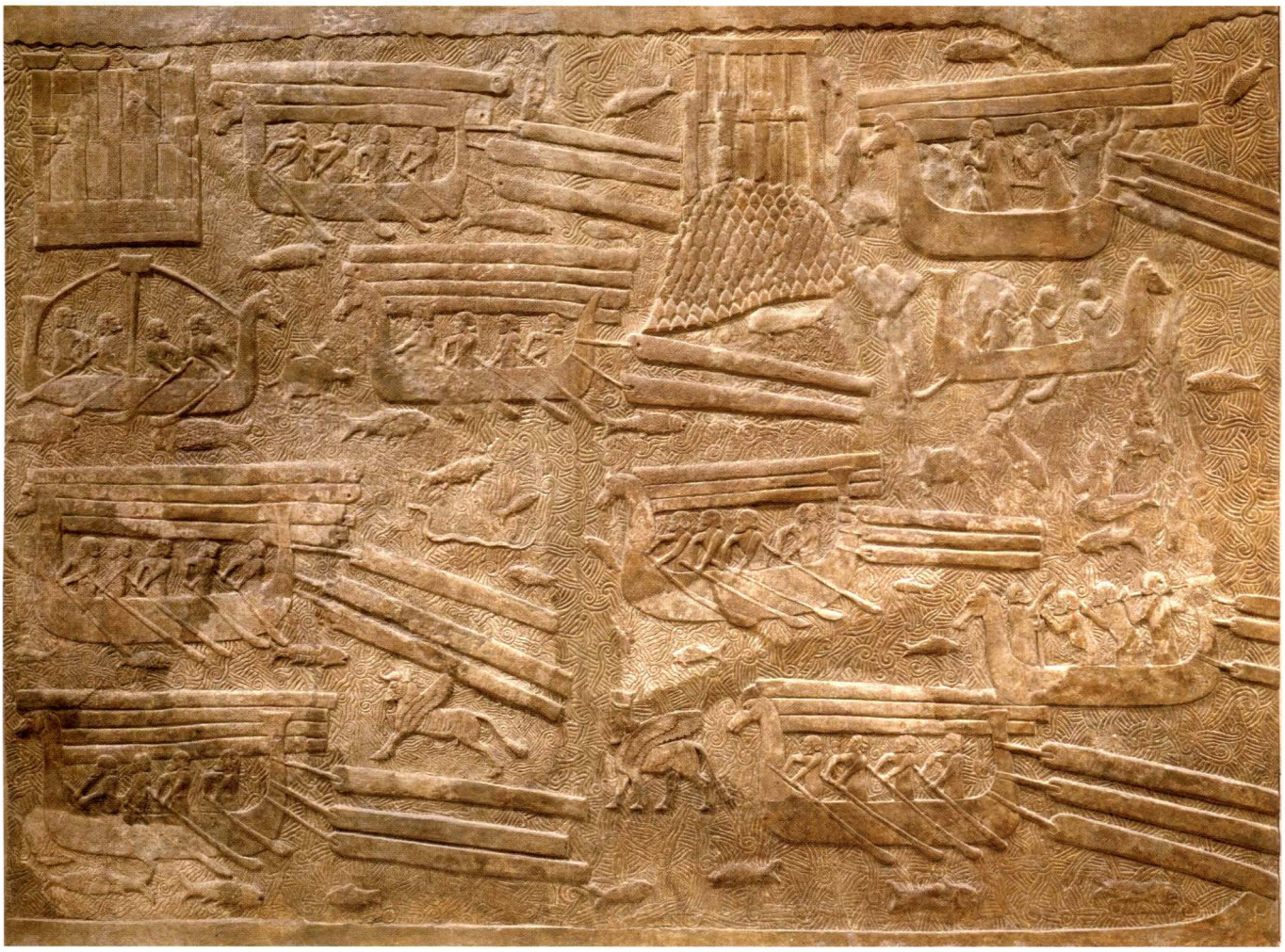


10.10.
Pianta della cittadella del palazzo, Dur Sharrukin (odierna Khorsabad), Iraq, 710 a.e.v. Il palazzo si trovava all'interno della nuova città murata chiamata «Fortezza di Sargon», una fortificazione quadrata di 300 ettari, con mura spesse 20 m.

di fuori, a Dur Sharrukin le sculture colossali hanno facciate frontali e laterali distinte, a differenza dei loro omologhi di Nimrud; interagiscono piú direttamente con l'osservatore girando la testa a seguire chi passa. A Nimrud avevamo già visto qualcosa, di questa interazione con lo spettatore, nelle sculture del portale dei *lamassu*, che sembrano muoversi quando si supera la soglia; ma qui a Dur Sharrukin, le figure che girano il capo verso l'osservatore ci rivolgono il loro sguardo apotropaico in un modo diretto, inesorabile. Le sculture di Sargon II differiscono da quelle di Nimrud sia per le dimensioni sia per la composizione all'interno dei pannelli, nonostante i soggetti e le forme stilistiche siano simili; ma come a Nimrud, tutte le colossali figure di Dur Sharrukin sono dotate di eleganti dettagli ornamentali incisi negli abiti e nei monili. Le figure hanno tratti squadrati, come se lo scultore intendesse conferire loro un aspetto piú solido, rispettando il fatto che sono ricavate da enormi monoliti. Piuttosto che celare la pietra arrotondandola con cura e applicando tecniche realistiche, l'intaglio sembra esibire le qualità del blocco nella struttura complessiva, in particolare nelle colossali figure apotropaiche.

Alcuni rilievi narrativi mostrano come giunsero in città le massicce statue di pietra dei *lamassu*. C'è una scena vivace in cui varie navi trasportano i materiali per la costruzione del palazzo: i rilievi registrano i metodi di edificazione e di trasporto della pietra dalle cave o del legname per la costruzione. Un'altra scena marittima [**10.12**] mostra una flotta di navi sulla costa fenicia che si occupa del trasporto dei tronchi, mentre i tori alati e i *lamassu* galleggiano in acqua accanto a loro, sorvegliando il trasporto e arrivando al palazzo autonomamente. Lo sfondo del rilievo è completamente ricoperto di onde e vortici, senza lasciare spazi vuoti. Assistiamo alla scena da osservatori esterni, leggendo i dettagli di una storia che ci viene narrata, con una tecnica di raffigurazione esatta e particolareggiata, usata nei resoconti narrativi pittorici per trasmettere un senso di realismo

10.11.
Eroe che porta un leone, da Dur Sharrukin, Iraq, 721-705 a.e.v. Alabastro gessoso, h 4,7 m.



10.12.
Rilievo che raffigura il trasporto del legname, da Dur Sharrukin, Iraq, 710 a.e.v. circa. Alabastro, cm 38 × 49.

e precisione. Le scene di corte del palazzo di Sargon II sono scolpite in modo diverso, con composizioni piú ampie, meno affollate e presentate di profilo; sono immagini di stato, eseguite con eleganza e rappresentative del regno, sfruttando il potenziale delle ampie superfici di pietra in un modo completamente diverso da quelle di Nimrud. Anziché evidenziare narrazioni lineari continue, disposte orizzontalmente per tutto il palazzo, o una struttura simmetrica di raggruppamenti araldici come nel palazzo di Assurnasirpal II, gli scultori di Sargon II sottolineano la potenza regale come un fatto in sé, presente nella vita quotidiana di corte.

A Dur Sharrukin l'enfasi era sul potere e l'autorità reali. Le narrazioni sulle imprese e le abilità del re sono qui meno importanti delle processioni solenni dei portatori di tributi, che rappresentano cerimonie di corte, piuttosto che specifici eventi storici. Questa enfasi sul potere e sulla vita di corte comprende l'immagine del sovrano stesso posto all'interno delle scene della vita di palazzo: un ritratto regio che raffigura re Sargon II e, in piedi di fronte a lui, il principe ereditario Sennacherib [**10.13**], è un buon esempio di questo approccio non narrativo alle immagini regali di Dur Sharrukin. Il re indossa la corona reale, un orecchino e dei bracciali, e porta alla vita la mazza reale che ha alle estremità **protomi** leonine, mentre il principe è vestito con altrettanta cura, ma indossa un diadema anziché una corona. Le figure sono scolpite con un tratto forte, profondo, e con incisioni interne piú leggere per indicare i particolari dell'abbigliamento e i riccioli curati delle folte barbe e chiome. Sulla corona e sugli abiti si intravedono tuttora tracce del colore originario. Come in altri rilievi a

Dur Sharrukin, la scala è maggiore rispetto a quelli di Nimrud; qui le figure occupano tutta l'altezza della lastra di pietra, ma il re e il principe si stagliano su uno sfondo privo di decorazioni e paiono quindi piú vicini allo spazio dell'osservatore. Le figure reali, alte ben piú di tre metri, sono scolpite con i piedi che sporgono dal bordo della linea che delimita la base: irrompono quindi dallo spazio dell'immagine in quello dello spettatore. Questo sottile aspetto dell'intaglio aggiunto dallo scultore porta a una sorta di dissolvimento del confine fra le rappresentazioni narrative che raccontano eventi – come quelle del trasporto del legname o le scene di guerra o di caccia – e la precedente tradi-

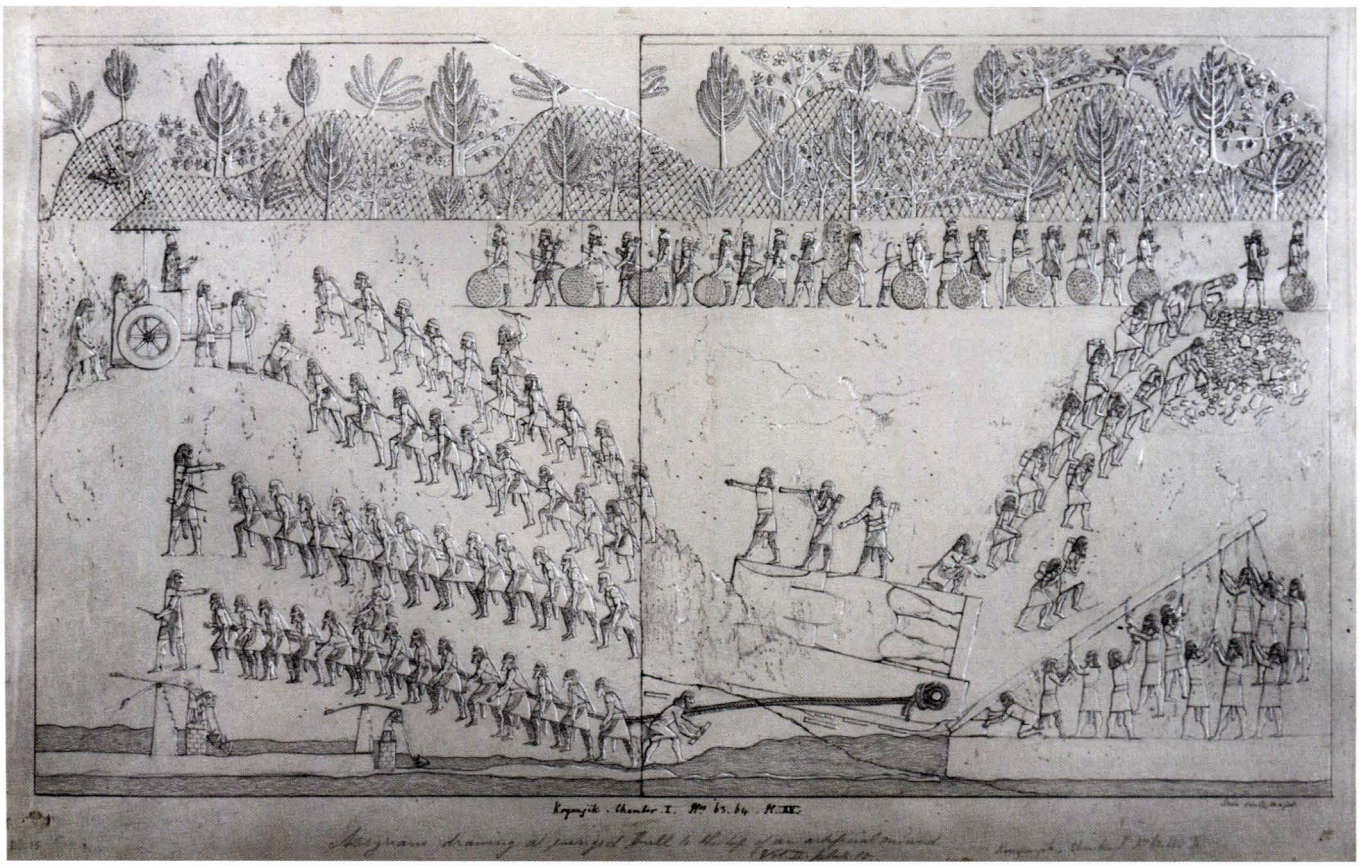
10.13.
Sargon II e Sennacherib, Dur Sharrukin, Iraq, 710 a.e.v. Alabastro, h 3,3 m.

zione di un'immagine vicaria in cui il re e il principe sono una presenza reale e tangibile nello spazio del palazzo. L'effetto è quello di un potere monarchico fuori del tempo che si erge di fronte a noi.

Ninive.

Quando Sargon II morí, nel corso di una campagna militare nel 705 a.e.v., la sua grandiosa città venne abbandonata. Suo figlio Sennacherib trasferí quindi la capitale amministrativa a Ninive, luogo leggendario, considerato come una città magnifica, piena di saggezza e protetta dalla dea Ishtar, a cui era dedicato un tempio fin dal regno di Manishtushu di Akkad (r. 2269-2255 a.e.v.). Ninive è menzionata anche nella Bibbia: nel libro di Giona è descritta come «la grande città» e nella Genesi appare come la città fondata da Nimrod, figlio di Noè, dopo il diluvio universale. Fu certamente una città importante nel periodo neo-assiro: si estendeva su una vasta area di 750 ettari, era circondata da massicce doppie mura merlate lunghe oltre 12 chilometri, e vi davano accesso quindici porte monumentali. Benché non fosse certo un sito nuovo, essendo stata abitata ininterrottamente fin dall'era preistorica, nel corso di un ambizioso programma di costruzioni nella città bassa voluto da Sennacherib e proseguito dai suoi successori, sui due alti rilievi della cittadella [**10.14**] vennero elevati nuovi palazzi, ricoperti di sculture che narravano le campagne militari assire. Secondo i testi e le immagini, il palazzo di Sennacherib era dotato di possenti colonne, ognuna delle quali si ergeva su una base di bronzo a forma di leone che incede. Il piú tardo palazzo Nord di **Assurbanipal** (r. 668-631 a.e.v.), eretto nel 645 circa, era invece coperto di splendidi rilievi, fra i massimi risultati dell'arte assira. Qui, nelle scene di caccia al leone di Ninive, gli scultori trasformarono un antico soggetto iconografico in arte superbamente realistica. I rilievi mostrano campagne militari facendo sfoggio di un'attenzione quasi etnografica ai dettagli corretti; al seguito dell'esercito viaggiavano artisti che osservavano l'abbigliamento dei popoli stranieri e il paesaggio delle terre conquistate: perciò i dettagliati resoconti delle campagne che leggiamo negli annali storici assiri vengono resi in forma pittorica altrettanto particolareggiata nei rilievi di palazzo.

10.14.
Disegno a matita che raffigura un rilievo con un colossale *lamassu* scolpito in una cava e trascinato su pattini al palazzo di Sennacherib, Ninive, Iraq.
Da un insieme rilegato di disegni originali eseguiti nell'Ottocento, all'epoca delle scoperte in Assiria. Molti di questi disegni vennero usati da Austen Henry Layard nelle sue pubblicazioni degli anni Quaranta e Cinquanta dell'Ottocento.



A Nimrud e anche a Dur Sharrukin il mondo soprannaturale sostiene il potere del re e protegge il palazzo. A Dur Sharrukin i possenti *lamassu* e gli eroi colossali erano guardiani della sfera regia; a Nimrud, le unità simmetriche composte da genî e alberi si dipanavano a fasce per le pareti del palazzo. Al tempo dei rilievi dei palazzi di Sennacherib e di Assurbanipal osserviamo un passaggio verso il realismo: aumentano i dettagli minuziosi, che conferiscono un maggior senso del vero, come se queste fossero scene documentarie che registrano fedelmente gli eventi nel momento in cui si svolgono, durante le campagne imperiali. Armate in battaglia, macchine da guerra, scene di tortura e di deportazione delle popolazioni sconfitte sono mostrate in maniera particolareggiata e vivida, con uno spirito di osservazione molto variegato. Il ruolo degli dèi declina, in queste scene narrative, e perfino quello del re è relativamente limitato: il soggetto non è lui, ma l'impero e la potenza inarrestabile dei suoi eserciti.

Dato che questi rilievi erano pensati come composizioni su larga scala, è difficile coglierne appieno la portata al di fuori del loro contesto architettonico e spaziale originario; possiamo vedere le immagini solo come aspetti selezionati di queste complesse narrazioni. I rilievi evidenziano la potenza dell'impero che circonda il re, come già nei palazzi precedenti, ma a Ninive la disposizione delle figure nello spazio è nuova. Qui sono sparse per la superficie, viste dall'alto, da una posizione esterna e superiore alla scena.

Sennacherib a Lachish.

Una serie di rilievi del palazzo di Sennacherib rappresenta la capitolazione dell'antica città di Lachish, oggi in Israele. Le ampie superfici di marmo sono completamente ricoperte dal dramma affollato e frenetico della guerra, mentre lo sfondo del rilievo in pietra è tutto occupato da motivi paesaggistici, che indicano le caratteristiche delle terre conquistate, con viti e ulivi che emergono da un terreno scosceso di macigni e colline. Il motivo a scaglie che forma lo sfondo in rilievo della scena evoca l'ambientazione e dà all'osservatore un effettivo senso di storicità rispetto a una generica vittoria o capitolazione. Vediamo re Sennacherib assiso su un elaborato trono d'avorio, con intagliate sui lati file di **cariatidi** che sostengono il seggio simbolo del potere. Abbigliato con le vesti reali riccamente ricamate e con la corona, egli riceve i comandanti dell'esercito assiro, che gli portano il bottino di guerra [**10.15 a**], mentre di fronte a lui vediamo i prigionieri israeliti, chini a porgergli omaggio. La distribuzione dei personaggi che circondano il re assiro, e persino l'inclinazione del paesaggio, fanno sí che lo spettatore colga la scena con un unico sguardo; al contempo, però, sottili accorgimenti mostrano le differenze tra i livelli, le figure e lo sfondo. Il trono e la tenda del re sorgono su un piccolo rilievo, la cui sagoma ricurva è tracciata sotto il trono e i piedi degli ufficiali del re, mentre i palafrenieri e i cavalli sottostanti appaiono piú vicini all'osservatore. I rilievi sono scolpiti con grande attenzione alla rappresentazione naturalistica dell'anatomia di esseri umani e animali: tutte le figure sono realizzate con forme arrotondate, che conferiscono loro un senso di tridimensionalità, e intagliate con contorni netti e precisi e dettagli interni; sono mostrate di profilo, in prospettiva, con la spalla e il braccio opposti all'osservatore che spariscono nello spazio pittorico. Abbiamo già osservato nei rilievi di Nimrud (cfr. p. 235) l'uso di questo artifizio visivo.

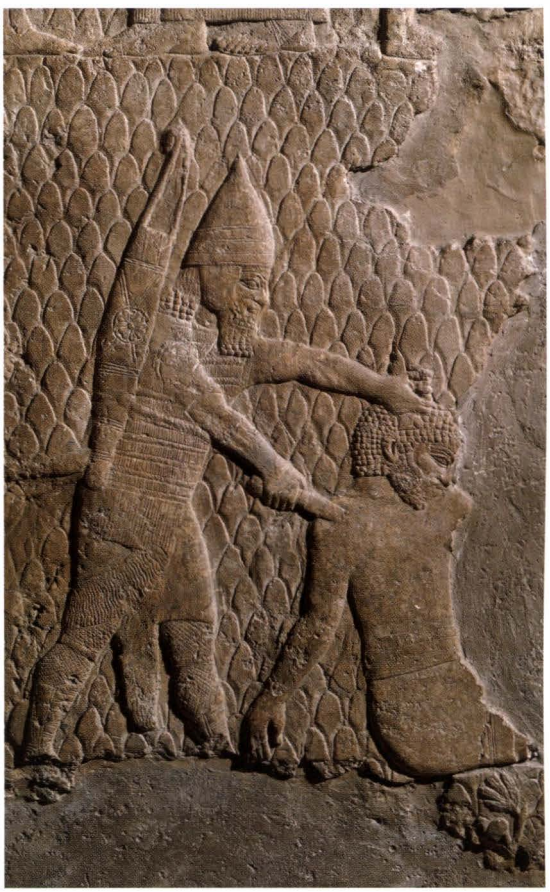
Un altro segmento di questo ciclo narrativo mostra proprio la battaglia di Lachish [**10.15 b**]. La città è aggredita da arcieri e arieti, rappresentati a molteplici file diagonali di soldati: la ripetizione viene usata con grande efficacia per dare un senso dell'attacco inarrestabile che provocò la disfatta del nemico. Dopo questa scena è mostrata la popolazione israelita deportata: uomini, donne e bambini, a piedi o su carri, che portano con sé una parte dei loro averi mentre sono costretti in esilio [**10.15 c**]. In questa composizione non sembra esserci molto interesse per la rappresentazione dello sfondo o del primo piano: tutte le scene sono distribuite per tutta la superficie, con scarsa attenzione alla profondità o ai tipi di registro che osserviamo nei precedenti rilievi di Assurnasirpal II a Nimrud. Ciò nonostante, vi è certamente un senso dello spazio e della prospettiva, uno sguardo di grande respiro sull'intero evento che crea un senso ancor piú acuito del fatto storico ed epico. Anziché comporre una chiara narrazione sequenziale all'interno dello spazio del palazzo, i rilievi di Lachish rappresentano tutti gli aspetti di questa conquista simultaneamente, in una vasta panoramica di vittoria imperiale.

10.15. a
(*a destra*)
Sennacherib riceve il bottino di Lachish, particolare dal pannello murale 12, sala XXXVI, palazzo Sudovest, Ninive, Iraq, 700-692 a.e.v. Alabastro gessoso, altezza dell'intero pannello 2,51 m.

10.15. b
(*in basso*)La battaglia di Lachish, particolare dal pannello murale 7, sala XXXVI, palazzo Sudovest, Ninive, Iraq, 700-692 a.e.v. Alabastro gessoso, altezza dell'intero pannello 1,68 m.

Il palazzo Nord di Assurbanipal.

I successivi re assiri continuano a costruire, a Ninive, con sculture architettoniche che raffigurano campagne militari e altri soggetti. Le narrazioni pittoriche di guerra si fanno sempre piú precise e riconoscibili come battaglie in luoghi specifici dell'impero: si affiancano agli annali scritti, integrando le informazioni che forniscono sulla portata delle vittorie imperiali dell'Assiria. Fra le sculture dei re successivi, risaltano quelle del palazzo Nord di Assurbanipal; edificato attorno al 645 a.e.v., era coperto di scene di caccia reale e vedute epiche di battaglie. I cicli narrativi divengono ancora piú complessi: gli scultori



10.15. c
(*in alto*) Disegno di Austen Henry Layard raffigurante una fila di persone deportate – uomini, donne e bambini – in processione con i loro carri e i loro beni. Dietro, soldati assiri recano spoglie belliche. In basso sono giustiziati prigionieri d'alto rango.

10.15. d
(*a destra*) Particolare dal pannello murale 11: un soldato assiro giustizia un prigioniero, sala XXXVI (OO), palazzo Sudovest, Ninive, Iraq, 700-692 a.e.v. Gesso, h 2,57 m.

cominciano a raffigurare scene concluse in sé stesse all'interno di composizioni epiche piú ampie, alcune delle quali abbandonano la narrazione lineare diretta a favore di una complessa distribuzione di episodi, di una disposizione circolare degli eventi, o dell'uso di eventi simultanei, mentre la ripetizione delle figure viene esplorata per creare nuovi effetti, ottenendo quelle che si possono considerare tra le rappresentazioni narrative piú complesse e sofisticate dell'arte antica.

Il palazzo di Assurbanipal vanta il maggior numero di scene di caccia al leone, che era considerata una prerogativa del re e ne rappresentava l'abilità e la capacità di controllare le forze della natura. Un corridoio del palazzo era intagliato da entrambe le parti con scene di caccia di grandi dimensioni che ne ricoprivano lunghi tratti delle pareti [**10.16**]. Vediamo Assurbanipal abbigliato in eleganti vesti regali, con corona, fasce d'oro al braccio, braccialetti e grandi orecchini pendenti, mentre attacca i leoni dal carro con l'aiuto dei suoi uomini, e queste scene drammatiche rivelano un grande spirito di osservazione degli animali e dei loro movimenti. I leoni feroci in combattimento, con i muscoli tesi e un'espressione di sofferenza nel momento della morte, i cavalli ben strigliati e con le code intrecciate, i mastini attenti e inquieti: a tutto è riservata la stessa attenzione rivolta ai protagonisti umani. L'azione della caccia converge verso il centro della scena, fitto di drammaticità, nel movimento diagonale sottolineato dalle linee delle lance, dai corpi dei cavalli al galoppo e dai balzi dei leoni. Un ambiente piú privato del palazzo di Assurbanipal era ornato da un rilievo di caccia su tre registri [**10.17**]. In alto vediamo il re che uccide un leone liberato da una gabbia, in un'altra scena attacca un leone da vicino e nella scena finale, in piedi di fronte a un altare con le zampe elaborate e circondato dai cortigiani, il sovrano versa una libagione sui corpi degli animali morti adagiati ai suoi piedi.

Le scene di guerra di Assurbanipal sono piú affollate e particolareggiate di quelle commissionate dai suoi predecessori. I pannelli di Ninive che raffigurano la battaglia di Til Tuba – una battaglia contro gli Elamiti che si svolse nel 653 a.e.v. sulle rive del fiume Ulai – sono scolpiti in questo nuovo stile [**10.18**, pp. 246-47]. Ogni superficie è coperta di dettagli minuti, il nemico è osservato con precisione etnografica e vi sono diciture

10.16.
Caccia al leone, particolare raffigurante un leone che balza verso il carro di Assurbanipal, dal pannello murale 14, sala C, palazzo Nord, Ninive, Iraq, 645-635 a.e.v. Alabastro gessoso, altezza dell'intero pannello 1,63 m.

10.17.
Caccia al leone su tre registri, Ninive, Iraq, 645 a.e.v. Alabastro gessoso.

In alto, il re uccide il leone con la spada in una lotta fra antagonisti alla pari. Rappresentato con straordinario realismo dei dettagli, il motivo è antico e riecheggia la stele di Uruk [**2.10**, p. 51] e le prime immagini dei sigilli cilindrici.

per descrivere piccole vignette particolareggiate all'interno delle piú ampie scene belliche. A differenza dei grandi scritti narrativi che coprivano i rilievi di Assurnasirpal II a Nimrud, questi testi sono concisi e riferiscono gli eventi in modo esatto: la battaglia è narrata in modo particolareggiato sia in testi storici scritti sia nel ciclo narrativo dei rilievi murali del palazzo. Gli annali assiri raccontano che Teumann, re degli Elamiti, fu decapitato nel corso della battaglia e che la sua testa fu portata su un carro trionfale, prima nella città di Arbil e poi a Ninive. All'interno dell'espressione dinamica e tumultuosa del combattimento, la testa del re compare ripetutamente come simbolo, sia di violenza sia di vittoria; in un pannello del palazzo la osserviamo esposta in trionfo.

La narrazione del destino di Teumann e di suo figlio, il principe elamita Tammaritu, si può seguire lungo una serie cronologica di eventi. La feroce battaglia con gli Elamiti, sbaragliati sul fiume Ulai, viene rappresentata dall'alto in modo dettagliato e realistico. Il fiume è una fascia verticale di vorticosi filamenti d'acqua visti da sopra; tra pesci e granchi sono sparsi i corpi di Elamiti morti e feriti, con le armi e i cavalli. Le fasi piú importanti della storia sono contraddistinte con brevi epigrafi, già usate nei rilievi di Sennacherib, per esempio nel pannello che raffigura il re in trono a Lachish, che qui sembrano tuttavia partecipare di piú alla narrazione. Un esempio è dato dalla vignetta in cui un soldato assiro si avvicina a un arciere elamita caduto a terra; l'assiro esita, appoggiato alla

10.18.
Pannelli della battaglia di Til Tuba, Ninive, Iraq, 650 a.e.v. Alabastro gessoso, h 2,4 m.

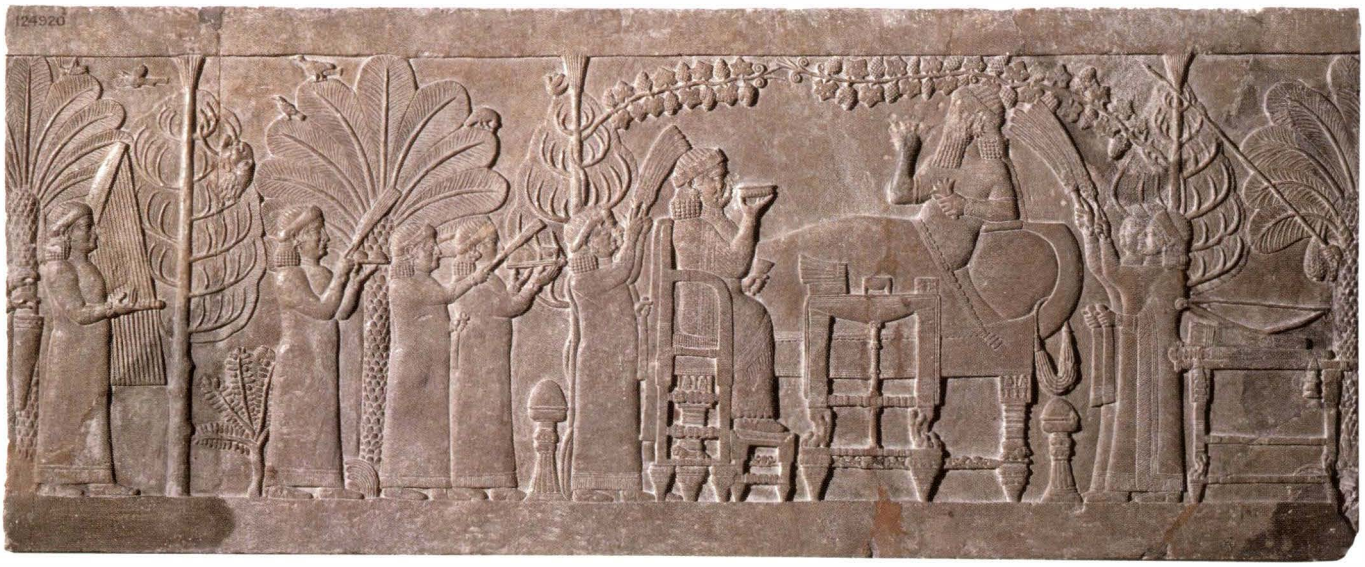
Questa tumultuosa scena di battaglia rappresenta il caos e la violenza della guerra in modo sbalorditivamente particolareggiato. Rappresenta un conflitto storico con Elam, verificatosi nel 653 a.e.v.

spada, come incerto sul da farsi, ma l'epigrafe dichiara che l'elamita implora l'assiro di ucciderlo subito, fine presumibilmente da preferirsi rispetto all'esser fatto prigioniero. Non lontano da questo episodio c'è poi una scena raccapricciante in cui un assiro decapita il re elamita Teumann; di traverso sulle sue gambe vediamo il cadavere di suo figlio, il principe ereditario Tammaritu, già decapitato in precedenza sotto gli occhi del padre, in una rappresentazione esplicita della violenza piú orrenda. Poco piú in basso a sinistra rispetto a questa scena, un soldato assiro porta la testa del re, incedendo per il campo di battaglia sopra ai moribondi e ai morti, le cui armi sparse creano un senso di ordine lineare e prospettico in una scena di caos completo e violenza tumultuosa. Allo stesso tempo, il re e il principe elamiti sono mostrati come guerrieri coraggiosi, che resistono fino all'ultimo di fronte all'immane potenza dell'esercito assiro, prima di essere infine uccisi.

In contrasto vediamo poi il re Assurbanipal, che sotto un pergolato di viti nei giardini di Ninive beve da una coppa d'oro reclinato su una dormeuse d'avorio, mentre la regina Ashursharrat, con una corona merlata in capo, siede di fronte a lui su un trono elaborato [**10.19**]; i due sono circondati da persone del seguito e musici. La scena sarebbe idilliaca, non fosse per un particolare che ne disturba la pace: a sinistra dei festeggiamenti reali, tra i rami di un pino è appesa la testa del re nemico. La celebrazione al termine della battaglia non è rappresentata nella stessa superficie compositiva fitta con un'ampia visuale dall'alto; qui vediamo invece un banchetto calmo e solenne disposto

lungo un unico asse, con le figure ritte, tutte di profilo, che occupano l'intera altezza del pannello. Come nei cicli di battaglie, l'osservatore rimane esterno, ma qui la prospettiva è intima e ravvicinata. Dato che il pannello faceva parte di un ciclo molto piú ampio di rilievi, non è possibile comprendere appieno l'effetto della composizione né la sua ubicazione originaria nel palazzo. In ogni caso, l'inaspettata inclusione di una testa mozzata all'interno di un giardino per il resto pacifico rende la scena potente e inquietante.

La distruzione di Ninive nel 612 a.e.v. da parte di un'alleanza di Babilonesi e Medi pose fine al potente Impero assiro. Una cronaca babilonese riferisce che Ninive cadde dopo appena tre mesi d'assedio e che il re babilonese **Nabopolassar** vi tenne corte trionfalmente in segno di vittoria. Lo storico greco Diodoro afferma però che la città cedette dopo due anni di assedio, e anche allora solo dopo che le sue mura difensive furono distrutte da una piena del fiume; quali che fossero le debolezze politiche che portarono alla sua fine, dopo la caduta dell'Assiria i rilievi del palazzo di Ninive subirono una sistematica deturpazione iconoclastica. Il volto di Sennacherib in trono a Lachish fu scalpellato via, ma le altre figure e l'intera narrazione vennero lasciate intatte; analogamente, l'immagine di re Assurbanipal che banchetta in giardino fu specificamente sfigurata, mentre le figure del seguito e la scena circostante non subirono alcun danno. Questa iconoclastia selettiva non era un casuale atto ideologico rivolto contro le immagini, che si opponeva alle rappresentazioni figurative, come nel caso di iconoclastie storiche



10.19.
Assurbanipal in giardino, dal palazzo Nord, Ninive, Iraq, 645 a.e.v. Alabastro gessoso, h 58,4 cm.

successive, bensí un modo per annullare la memoria di specifici individui: poiché questi avevano usato le proprie immagini come mezzo di commemorazione trionfale militaristica, anche la loro distruzione era un atto bellico. Lo sviluppo di una complessità senza precedenti nelle narrazioni figurative commissionate nelle corti ed eseguite nei laboratori di scultura assiri [**10.20 a, b**] – le rappresentazioni del potere reale coltivate dai re neo-assiri – non sarebbe però mai scomparso. Queste rappresentazioni entrarono a far parte delle immagini piú standardizzate del potere regio, riprese da re e imperi che seguirono, nell'antico Vicino Oriente come nelle tradizioni europee successive.

La biblioteca di Assurbanipal a Ninive

Scoperta nel palazzo Nord di Ninive negli anni Cinquanta dell'Ottocento, la biblioteca di Assurbanipal è la piú antica biblioteca reale al mondo. Era composta da piú di 30 000 tavolette: copie di opere letterarie, alcune delle quali risalenti a secoli prima e provenienti da tutto l'impero, raccolte dagli studiosi della corte assira. Comprendevano testi profetici, di divinazione e magia, nonché trattati scientifici, medici e lessicali. Vi si trovavano anche testi eruditi che chiarivano il significato di opere antiche: commentari su termini e frasi difficili in testi precedenti permettevano ai lettori di comprenderne il significato. Queste forme di scrittura sono registrazioni affascinanti delle attività intellettuali degli studiosi assiri. Re Assurbanipal era orgoglioso della propria capacità di leggere e scrivere, nonché di comprendere le pratiche degli scribi, e quindi era un mecenate della cultura e della sua conservazione. Obiettivo della biblioteca era di raccogliere tutta l'erudizione e la letteratura in accadico e sumerico, conservarla, eseguirne copie e scriverne commenti e spiegazioni quando il testo era frammentario o difficile per via dello stile o del linguaggio antiquato. Ai testi veniva aggiunto un ex libris della biblioteca di Assurbanipal, non diversamente da come usa nelle grandi raccolte odierne, come la Library of Congress a Washington o la British Library a Londra. I testi conservati nella biblioteca di Ninive formano una delle piú importanti fonti di conoscenza della cultura dell'antico Vicino Oriente, significativa anche per ciò che rivela sulle pratiche di raccolta e archiviazione assire.

10.20. a, b
(*in alto*) Particolare dalla campagna di Sennacherib in Babilonia.
(*in basso*) I Babilonesi deportati.

Ninive, Iraq, 630-620 a.e.v. Alabastro gessoso, altezza dell'intero pannello 1,52 m.

Nelle paludi della Babilonia ha luogo un'altra campagna militare. Qui gli scultori hanno usato una veduta prospettica simile a quella dei rilievi della battaglia con gli Elamiti per rappresentare l'acqua e le barche di canne. Altre scene della campagna babilonese mostrano la deportazione della popolazione civile. Gli scultori raffigurano spesso con simpatia queste persone: una donna nella processione dei prigionieri babilonesi si ferma lungo la strada per dar da bere al figlioletto, mentre un'altra vicina, anch'essa costretta ad abbandonare la casa, porta cestini e borse. Altre figure sono stipate nelle barche insieme ai soldati assiri. L'ubicazione è identificata da uno sfondo di palme.

Capitolo undicesimo

L'arte assira nel suo contesto

p. 253 L'arte funeraria: tombe reali delle regine assire

256 Avori dall'impero

258 Monumenti all'aperto

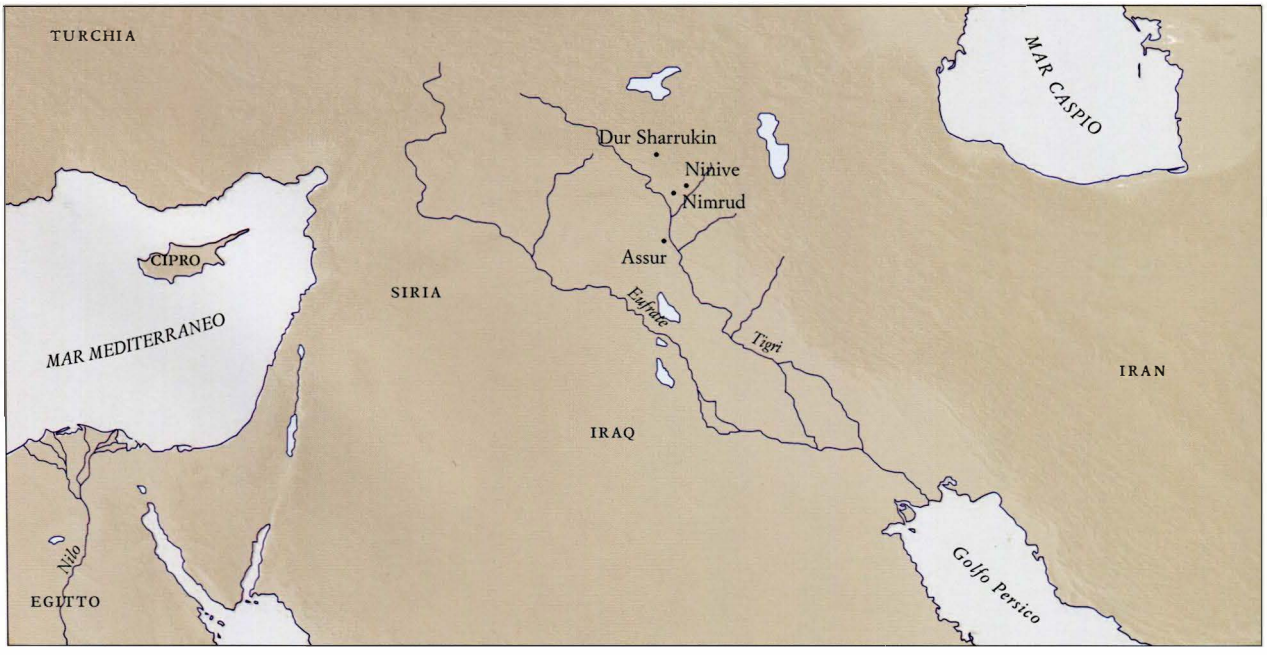
263 I rilievi rupestri: il paesaggio come terreno della regalità

267 Sigilli cilindrici

Rilievi rupestri di Khennis (antica Khunusa) *in situ*,
Iraq, 704-681 a.e.v.

L'ARTE ASSIRA NEL SUO CONTESTO, 900-612 A.E.V.

Regnanti	Assurnasirpal II, r. 883-859 a.e.v. Salmanassar III (figlio di Assurnasirpal II), r. 858-824 a.e.v. Tiglath-Pileser III, r. 744-727 a.e.v. Salmanassar V, r. 726-722 a.e.v. Sargon II, r. 721-705 a.e.v. Sennacherib, r. 704-681 a.e.v. Assurbanipal, r. 668-627 a.e.v.
Centri principali	Nimrud (antica Kalhu), Ninive, Dur Sharrukin (odierna Khorsabad), Assur
Opere d'arte importanti	Palazzi assiri a Nimrud, Ninive e Dur Sharrukin Doni funerari regali delle tombe delle regine assire
Novità tecniche o stilistiche in campo artistico e architettonico	Obelischi, stele e bassorilievi rupestri in tutto l'impero Verso la fine del IX secolo a.e.v., i disegni dei sigilli cilindrici sono intagliati con seghe circolari e trapani



Le sculture architettoniche all'interno dei grandi palazzi assiri di Nimrud, Nineve e Dur Sharrukin introdussero narrazioni drammatiche e nuove immagini potenti dell'impero. Questi capolavori sono le opere piú conosciute dell'arte neo-assira fra il IX e il VII secolo a.e.v., ma oltre che nella scultura di queste tre capitali imperiali, gli artisti eccelsero nelle arti decorative di minori dimensioni dei palazzi reali e nella creazione di monumenti maestosi come stele, obelischi e imponenti rilievi rupestri, come vedremo in questo capitolo.

L'arte funeraria: tombe reali delle regine assire.

Nelle stagioni di scavo del 1988-90 presso la città di Nimrud (antica Kalhu), gli archeologi compiono una scoperta sensazionale: durante i lavori nel palazzo Nordovest di Assurnasirpal II, sotto l'ala meridionale dell'edificio tornano alla luce quattro grandi sepolcri a volta, che corrispondono ai luoghi di sepoltura di varie mogli di re assiri dei secoli IX e VIII. Tutte le regine erano state inumate con grandi quantità di gioielli preziosi, corone e diademi regali e oggetti personali decorativi realizzati con la miglior maestria artigiana assira; gli scavatori scoprono raffinati recipienti d'oro e di cristallo e altri oggetti molto ricercati, come specchi incastonati di pietre preziose importate da zone lontane dell'impero e oltre. Questi manufatti mostrano il gusto della corte assira per un'ampia varietà di arti decorative – opere assire realizzate in loco nonché siriane, cipriote, fenicie ed egizie –, oggetti, stili e metodi di lavorazione. È sorprendente già solo la quantità di ornamenti personali e oggetti di lusso inclusi nelle sepolture: parliamo di circa 10000 articoli di gioielleria e 120 oggetti decorativi piú grandi. Abbiamo cosí un'idea degli usi sepolcrali regî, nonché del livello e dell'originalità delle arti decorative della corte assira; apprendiamo inoltre qualcosa sulle tecniche di oreficeria usate e sulla straordinaria originalità delle decorazioni in miniatura, realizzate in pietre e metalli preziosi, che spesso riproducono le immagini e iconografie già viste su scala maggiore nei rilievi del palazzo; e infine ricaviamo indicazioni sull'ampia rete internazionale d'importazione di beni di lusso.

Il primo sepolcro fu rinvenuto sotto il pavimento della sala MM del palazzo Nordovest. La tomba con **volta a botte** ospitava un sarcofago in ceramica che era stato inserito nel pavimento e conteneva ossa umane e molti oggetti di gioielleria e opere d'arte realizzate in materiali preziosi. Tra i doni funerari vi erano 200 articoli in oro, fra cui molte paia di orecchini lunati (cioè a forma di mezzaluna) quasi identici, decorati con una granulazione fine e fiori d'oro oppure, in alcuni casi, con pendenti a cono, insieme a grandi braccialetti con figurazioni in miniatura che riproducevano le scene con genî e alberi sacri scolpite sulle pareti del palazzo, realizzate però con frammenti di pietre intarsiate in segmenti **cloisonné**.

La seconda tomba sotterranea fu scoperta nella sala 49 del palazzo. La camera con volta a botte si raggiungeva attraverso un lungo passaggio che conduceva a due porte di pietra, oltre le quali un sepolcro rettangolare, anch'esso di pietra, conservava i resti di due corpi, insieme a cui erano state depositate centinaia di oggetti di gioielleria e contenitori in oro, argento e pietre dure: tra l'altro, oltre settanta paia di orecchini e numerose collane, ma il piú degno di nota è un elaborato diadema in fili d'oro intrecciati, decorato da frange nappate e grani d'agata e lapislazzuli inseriti nella placca d'oro rettangolare

11.1.
Monili dalle tombe della regina a Nimrud, Iraq, Neo-assiro, secoli IX-VIII a.e.v.

(*in senso orario dall'alto*)
a corona d'oro;

b bracciali d'oro intarsiati con lapislazzuli, corniola, turchese, agata;

c collana d'oro con fermaglio a testa di cervo;

d elementi d'oro di un diadema intarsiato con pietre semipreziose.

corrispondente alla fronte. Una terza tomba conteneva altre corone strabilianti, una di rosette d'oro e l'altra a forma di pergola dorata con grappoli d'uva in lapislazzuli.

Queste corone e diademi magnifici – di manifattura superba, con pietre preziose intarsiate a mosaico minuscolo dentro un cloisonné d'oro e castoni – sono, tra quelle note, le opere piú formidabili dell'antichità [**11.1 a-d**]. Anche un altro diadema con due pendenti di lapislazzuli era ornato con intarsi; le pietre blu scuro sono inserite in cornici d'oro guarnite ai margini da granulazioni e decorazioni di perline. A un'estremità le catenelle d'oro intrecciate terminano con minuscole melagrane d'oro, un frutto abbondante in Assiria, che veniva spesso usato nell'iconografia regale per simboleggiare l'abbondanza e la fertilità della terra. Le pietre di lapislazzuli erano intarsiate con due diversi motivi arborei: in un caso, una palma in cui il tronco e i grappoli di datteri sono formati da minuscoli frammenti di corniola montati in oro, mentre l'altro motivo è una versione stilizzata dell'albero della vita raffigurato spesso sulle pareti del palazzo di Nimrud, qui realizzato con un cloisonné intarsiato di pietre colorate e oro.

Anche altri oggetti di gioielleria della tomba richiamano ornamenti indossati dalle persone rappresentate nei rilievi di palazzo, e i dettagli decorativi riflettono genî magici, alberi e altri motivi che si osservano sulle pareti. Per esempio un paio di braccialetti o polsiere d'oro, intarsiati con onici e turchesi intorno a una grande agata tagliata **a occhio**, mostrano una versione in piccolo dei genî alati in ginocchio e del motivo dell'albero centrale, accanto a file di rosette e noduli d'agata piú piccoli attorno al bracciale. Uno degli oggetti piú interessanti delle tombe reali è una corona d'oro di grande complessità, in forma di pergola di viti sorretta da una serie di otto divinità femminili con le ali spiegate; queste divine creature alate si trovano tra file di melagrane – originariamente ornate con pietre colorate – che, alternate a fiori, formano la parte della corona che era adagiata sulla fronte della regina; all'interno della corona, da sotto, minuscoli grappoli d'uva realizzati in lapislazzuli sono sospesi con piccolissimi fili d'oro al baldacchino di viti, foglie e fiori dorati.

In tutte queste sepolture la varietà dei gioielli, tra cui grandi quantità di orecchini e pendenti, era straordinaria, e ci dice qualcosa delle esigenze delle regine decedute nell'aldilà: nella tomba sono spesso accumulate decine di paia di orecchini assolutamente identici. Una patera d'oro lavorata a sbalzo con una scena nilotica (cioè basata su immagini in stile egizio di divertimenti sulla riva del fiume) riporta iscritto il nome della regina Yaba', moglie di Tiglath-Pileser III (r. 744-727 a.e.v.) [**11.2**]; questo manufatto sembra risalire a un secolo anteriore, ed era probabilmente un oggetto d'antiquariato quando vi fu aggiunto il nome della donna, forse per il suo corredo da sposa. La scodella della regina Yaba' fu prodotta in Fenicia o in Egitto, ed è un tipo di oggetto molto apprezzato e collezionato nell'Impero assiro e oltre. Una ciotola simile, per esempio, fu rinvenuta in un sepolcro etrusco (la tomba Regolini-Galassi) a Cerveteri, il che mostra gli ampi collegamenti internazionali attivi nel I millennio a.e.v., evidenziati dai movimenti di opere e, presumibilmente, anche di artisti. Altre due patere con iscrizioni rinvenute nelle tombe recano i nomi di regine: Banitu, consorte di Salmanassar V (r. 726-722

11.2.
Patera con scena nilotica, tomba di Yaba', moglie di Tiglath-Pileser III, palazzo Nordovest, Nimrud, Iraq, Neoassiro, 744-727 a.e.v. Oro, diametro 17,7 cm.

a.e.v.) e Talya, moglie di Sargon II (r. 721-705 a.e.v.). Quanto all'individuazione della sepoltura stessa, una lastra di pietra all'entrata della seconda tomba porta un'iscrizione che la identifica come appartenente a Yaba' e maledice chiunque spezzi il sigillo del sepolcro e gli rechi disturbo.

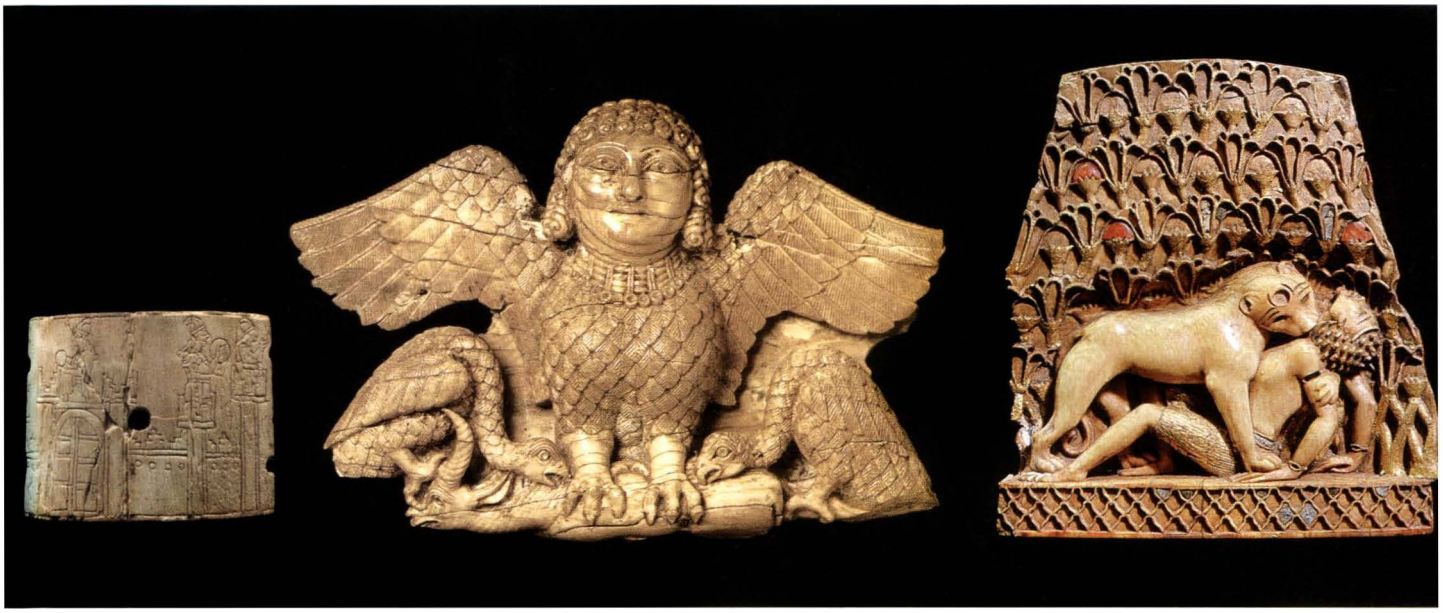
Una terza tomba fu scoperta nella sala 57, dove un condotto d'ingresso porta a un'anticamera chiusa da una lastra di pietra con iscrizioni; qui, tre bare di bronzo contenevano resti scheletrici e circa 23 chilogrammi di oggetti d'oro di fattura magnifica, fra cui una corona a forma di pergola di viti realizzata in oro **traforato**. Oltre l'anticamera con le bare in bronzo si apriva poi una tomba in pietra dalla volta a botte, contenente un sarcofago pure in pietra; le iscrizioni identificano la tomba piú antica come appartenente a Mullissu-Mukannishat-Ninua, moglie di Assurnasirpal II.

I doni funerari rinvenuti nelle tombe delle regine assire, come buona parte delle arti decorative della corte, rispecchiano il gusto dell'Assiria per la raccolta di oggetti di pregio provenienti dalla Siria, dall'Egitto, da Cipro e anche oltre, e ci forniscono altresí un insolito punto di vista sull'arte degli antichi gioiellieri di corte: i loro metodi di lavorazione, il loro uso di pietre importate come corniole, turchesi, granati e lapislazzuli, nonché la loro abilità nel creare immagini in miniatura – genî alati, alberi sacri, scene di caccia reale e sport acquatici, magnifici animali ibridi che proteggono gli orli e i manici dei vasi –, tutto questo ci permette di cogliere uno scorcio della cultura materiale della corte imperiale.

Avori dall'impero.

Le arti decorative della corte assira comprendevano arredi realizzati in legnami esotici e ornati di intarsi d'avorio intagliato. Alcuni di questi mobili si osservano nei bassorilievi dei palazzi assiri, dove sono mostrati in gran dettaglio letti e troni d'avorio (per esempio nel rilievo di Ninive di Assurbanipal nel giardino [**10.19**, p. 248]), confermati dai ritrovamenti archeologici, sia nello stile di corte assiro sia con influenze dall'estero [**11.3-11.6**]. Gli avori intagliati realizzati in Siria e in Fenicia, spesso adottando motivi e stili egizi, si usavano nell'arredamento, nelle bardature dei cavalli e in altri oggetti decorativi, e sovrani e cortigiani assiri li amavano molto. Nei palazzi assiri sono state ritrovate migliaia di simili statuine, oggetti, finimenti per cavalli e ornamenti per mobili in avorio finemente intagliato, per lo piú negli scavi di Nimrud. Tra i reperti ci sono targhe che raffigurano creature soprannaturali come sfingi e grifoni, figure sedute, animali e bei visi di donna con acconciature ingioiellate, mostrati frontalmente e racchiusi nell'elaborato telaio di una finestra.

Gli arredi venivano portati nelle capitali imperiali come bottino di guerra o commissionati dai re direttamente ad artigiani e artisti specializzati che si recavano nelle corti assire. Gli avori, tratti da zanne d'ippopotamo e di elefante, erano intagliati a formare scene figurative e motivi vegetali, e si usavano anche per creare piccoli oggetti, come scatoline, manici di articoli personali e pettini. Nelle decorazioni di grandi pezzi di mobilio erano inseriti pannelli d'avorio, intagliati a rilievo o traforati; i pannelli venivano poi a volte colorati con pigmenti e intarsiati con materiali policromi, come paste vitree e **fritta**, o anche pietre dure, e in alcune parti laminati con foglia d'oro prima di essere inseriti o collegati agli elementi in legno dell'arredo. Molti di questi mobili erano oggetti importati su richiesta della corte, ma alcuni erano doni di re vassalli o parte di bottini di guerra sottratti alle terre conquistate e ai loro palazzi: gli inventari dei tributi pagati ai re assiri e dei bottini elencano spesso, fra gli articoli piú pregiati, proprio oggetti d'arredo. Lo stesso Assurnasirpal II dichiarò di aver prelevato tavoli, sedie e divani in materiali pregiati, come legno di bosso intarsiato con avorio e rivestito di lamine d'oro e argento. Questi avori intagliati provenienti dalla Siria e dalla Fenicia, spesso con motivi e iconografie egizie, ci svelano qualcosa degli scambi artistici ed economici internazionali fra l'Impero assiro e le nazioni vicine: alcuni di questi apprezzatissimi manufatti, e in particolare gli avori e gli oggetti metallici, arrivavano fino in Italia e sulla costa atlantica della Spagna. Il gusto per le opere artigianali importate a decorazione del palazzo, tuttavia, non si ritrova nella stessa misura nei principali monumenti reali dell'Assiria, dove spesso si preferivano, per le immagini di potere e autorità regali, uno stile tradizionale assiro e un'iconografia mesopotamica, anche quando il monumento veniva eretto in una terra conquistata.



(*in alto, da sinistra a destra*)

11.3.
Scatola per cosmetici in stile assiro con musici e seguito reale, da Nimrud, Iraq, 850 a.e.v. circa. Avorio, h 4,8 cm.

11.4.
Elemento in stile siriano: rapace con testa femminile (arpia) e avvoltoi, ala residenziale del palazzo Nordovest, Nimrud, Iraq, 850 a.e.v. circa. Avorio, h 9,9 cm.

11.5.
Placca con leonessa e nubiano, da Nimrud, Iraq (parte di una coppia), 800 a.e.v. circa. Avorio, foglia d'oro e pasta vitrea, h 10,4 cm circa.

Gli avori scoperti nelle corti assire comprendono tre diversi stili, realizzati in laboratori distinti. Il primo è lo stile assiro, in cui le immagini che rappresentano figure reali e iconografie assire sono intagliate a linee nette su placche d'avorio piatte poi inserite in altri materiali. Il secondo gruppo si può identificare con gli avori in stile siriano, caratteristici per il loro intaglio piú a tondo e la modellazione arrotondata, la rappresentazione di nudi femminili con spessi riccioli a spirale e alte tiare decorate, nonché creature sovrannaturali alate e motivi decorativi. Gli avori in stile fenicio, che pare fossero gli oggetti piú stimati, uniscono motivi di gusto egiziano con iconografie del Vicino Oriente; sono intagliati in modo superbo, in forme naturalistiche particolareggiate, e spesso ornati con pigmenti e pietre colorate. Alcuni di questi avori conservano tuttora sul retro i segni fenici praticati dagli artigiani come istruzioni su come inserirli nelle opere piú ampie a cui lavoravano.

11.6.
Frontale per cavallo, con scolpita la Signora degli animali che ghermisce leoni, e sopra disco alato egizio, da Nimrud, Iraq, secoli IX-VIII a.e.v. circa. Avorio, h 16,2 cm.

Gli elefanti asiatici un tempo erano nativi della Siria; il gusto per eleganti accessori in avorio portò alla loro caccia su larga scala fino all'estinzione nella zona. Le zanne di ippopotamo venivano importate dall'Egitto per essere lavorate dagli artigiani del Levante.

Monumenti all'aperto.

In alcuni dei bassorilievi delle pareti dei palazzi assiri sono mostrati tributi dagli stati vassalli, arredi lussuosi e animali esotici, che compaiono anche all'interno del cerimoniale con cui vengono porte le offerte al re d'Assiria. Un monumento di basalto noto come obelisco di Rassam, per esempio, mostra i tributi recati ad Assurnasirpal II, tra i quali sedie tappezzate e vari tipi di tavoli con gambe che terminano in zampe di leone o zoccoli di toro, i quali ci forniscono ulteriori indizi sul tipo di arredi in cui potevano essere inseriti gli avori scoperti a Nimrud, ma soprattutto ci danno un'idea dei rituali relativi ai doni diplomatici e al conferimento dei tributi, e a come venivano presentati nelle arti visive rivolte al pubblico.

Questo tipo caratteristico di monumento allestito in luoghi pubblici dai re assiri viene in genere chiamato obelisco perché è in forma di pilastro di pietra a sezione quadrata, sulle cui quattro facce sono intagliate immagini e scritte. Si ispirava agli analoghi monumenti egizi e apparve in Assiria su scala ridotta verso il 1100 a.e.v., con l'aggiunta di una sommità a gradini al posto del vertice a punta dei modelli egizi. L'Obelisco nero è l'esempio migliore di questo genere: scolpito in alabastro nero, raffigura sulle quattro facce scene delle popolazioni suddite dell'impero e dei re vassalli che portano tributi in varie forme al re **Salmanassar III** (figlio di Assurnasirpal II; r. 858-824 a.e.v.), tra cui animali esotici come elefanti, rinoceronti e scimmie dall'Egitto [**11.7**]. Le scene fanno parte di un'unica composizione, formata da vignette riquadrate che coprono le quattro facce del pilastro e sono circondate da testo, in parte composto da epigrafi che descrivono le scene, al di sopra di ognuno dei pannelli. Un testo continuo piú lungo copre tutte e quattro le facce, dalla parte superiore a gradini fino allo spazio sotto i rilievi; vi sono descritte le campagne di Salmanassar III per ogni anno di regno, fino all'824, dandoci cosí una buona stima per la data di realizzazione del monumento.

Dal momento della scoperta l'Obelisco nero divenne subito notissimo, perché una scena vicina alla sommità di una delle facce

11.7.
Obelisco nero di Salmanassar III, da Nimrud, Iraq, 825 a.e.v. circa. Alabastro nero, h 1,97 m.

Nella prima vignetta (qui a destra, nella parte alta della prima immagine dell'obelisco), Salmanassar è mostrato come re guerriero trionfante, con due frecce nella destra e un grande arco nella sinistra. Ishtar, dea della guerra, è l'emblema piú vicino al re, una stella che fluttua sopra la scena. Accanto alla stella c'è un disco alato di Assur. Un regnante del paese di Gilzanu in Iran è prostrato di fronte al re d'Assiria e bacia la parte inferiore dell'arco. Guardie armate e cortigiani assistono alla scena.

mostra Jehu di Bit Omri (antica Israele del nord), re di Israele, che si prosterna di fronte al re d'Assiria. Jehu non è un nemico sconfitto, ma un portatore di tributi che ha giurato fedeltà all'Assiria, ed è significativo che solo lui e un altro re siano mostrati vicino al monarca assiro. Il suo caratteristico copricapo floscio di lana lo identifica come uno straniero che proviene dal Levante, e l'epigrafe recita:

Ho ricevuto tributi da Jehu della casa di Omri: argento, oro, una ciotola d'oro, una zuppiera d'oro, recipienti d'oro, secchi d'oro, stagno, le verghe dalle mani del re e lance.

Re Salmanassar è ritto di fronte a Jehu inginocchiato; il primo tiene in mano una coppa, mentre un cortigiano alle sue spalle sorregge un parasole. Al di sopra della scena fluttuano il disco alato di Assur e la stella di Ishtar, a mostrare che l'ambito divino sovrintende con benevolenza a questa imposizione d'ordine nell'impero: un ordine espresso dall'iconografia dei regni e sovrani vassalli che si sottomettono al re assiro, ma anche dalla composizione strutturata e ripartita, suddivisa in registri ben definiti tra i quali appaiono le iscrizioni. Questa esposizione controllata e circoscritta trasmette un senso dell'ordine imperiale; quanto a progetto compositivo e a organizzazione visuale, la struttura di questo obelisco è ben diversa dalle narrazioni dinamiche preferite per le pareti dei palazzi. Monumenti come l'Obelisco nero si trovavano in una piazza importante della città di Nimrud ed erano accessibili al pubblico, a differenza delle sculture dei palazzi, che erano elementi architettonici interni all'edificio (si veda il capitolo x). Altre forme di monumenti a bassorilievo e di stele, note fin dai tempi piú antichi, continuarono a essere erette nelle città dell'Assiria e anche nelle sue lontane province.

Un altro tipo distintivo di stele reale, consistente in una grande lastra di pietra levigata con due facce e una sommità arrotondata, fu ampiamente usato nell'era neo-assira, nella madrepatria e fuori. Il tipo piú comune rappresenta il re in piedi nell'atto di pregare, mentre davanti e sopra di lui sono presenti i simboli astrali degli dèi supremi. Le iscrizioni ci permettono di identificare questo tipo di monumento con quella che i re assiri definivano «immagine della mia regalità», e sembrano dire che una stele cosí identificata andava pensata come un'entità combinata di parole e immagini; non le une o le altre separatamente, bensí un tutto formato da una rappresentazione scritta e visiva del re. La descrizione scritta era dedicata alle sue azioni e gesta, al suo eroismo e alla sua devozione, mentre l'immagine lo mostrava nella sua forma regia ideale, vegliata dall'alto dagli dèi planetari. Questo tipo di stele – composta da un pannello arcuato che incornicia il re in

piedi – divenne la forma classica del monumento di pietra isolato; se ne installarono in tutto l'impero, talvolta nei templi o nei loro pressi ma spesso anche altrove, nelle zone pubbliche delle città.

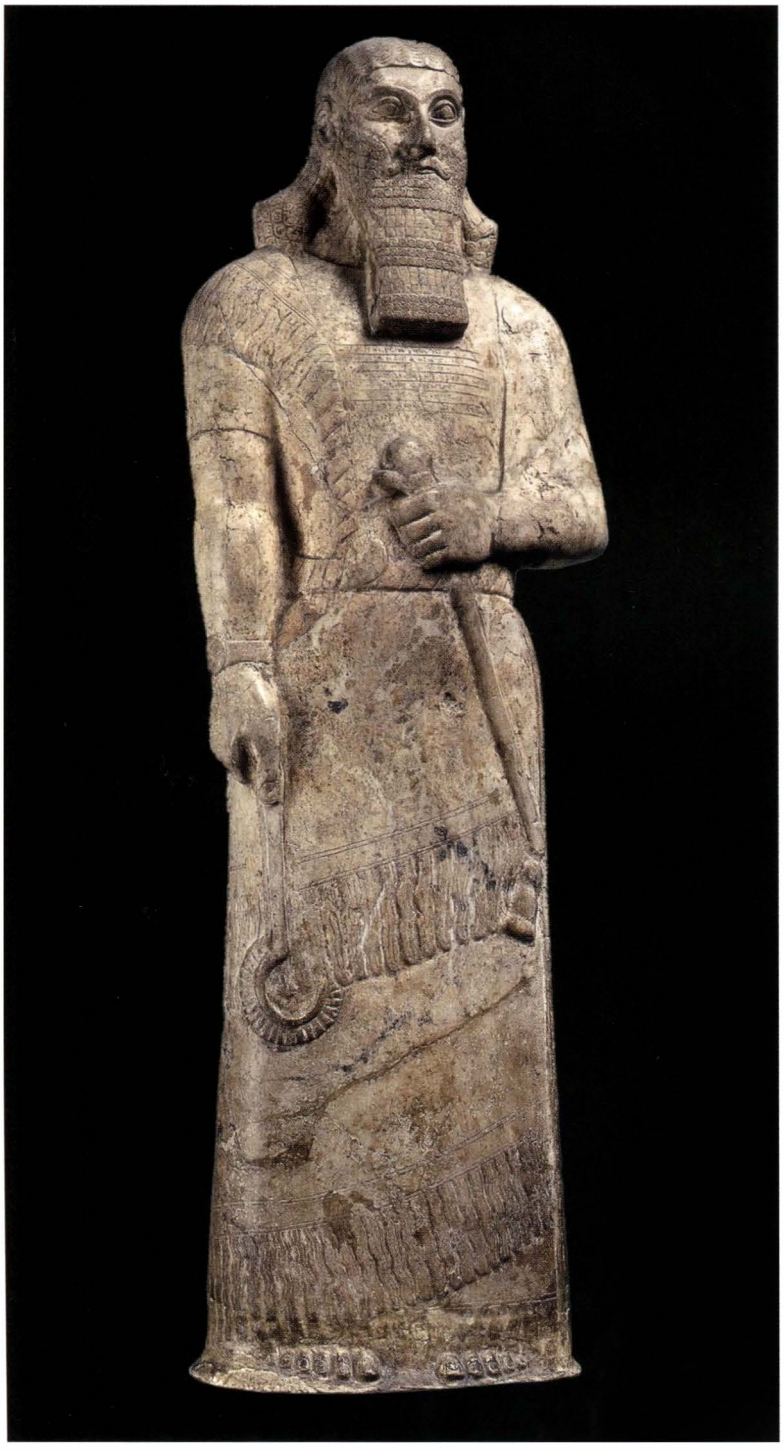
Sulla stele di Assurnasirpal II all'entrata del tempio di Ninurta a Nimrud, per esempio, il re è in piedi con la mano destra levata in segno di adorazione [**11.8**] e ha, sopra la testa, gli emblemi di cinque dèi: una tiara a corna per Assur, un disco solare alato per Shamash, la mezzaluna dentro un cerchio per il dio lunare Sin, il fulmine biforcato per il dio delle tempeste **Adad** e la stella (in realtà il pianeta Venere) nel cerchio come simbolo astrale della dea Ishtar. Il re indossa una collana con analoghi simboli divini, orecchini e bracciali; ha nella mano sinistra lo scettro della sua dignità regale, le armi alla vita, indossa un copricapo circondato da un diadema e una tunica con le maniche corte e i bordi frangiati. L'intero spazio circoscritto all'interno del quale il sovrano si erge in perpetua adorazione è riempito da un lungo testo, i cui caratteri attraversano le vesti del re e ricoprono anche il retro del monumento. È come se il corpo e i simboli del re fossero inseriti all'interno di una stele concepita come superficie testuale, e il movimento dello scritto sul corpo del re non è casuale, bensí attrae in sé la figura e la incorpora nell'iscrizione. Il lungo testo si conclude con una maledizione legata all'immagine del re, a invocare la morte di chiunque danneggi in qualsiasi modo il monumento.

Le stele di questo tipo vennero erette per tutto l'impero come monumenti di vittoria che andavano ammirati in terre lontane. Una stele di Sargon II, per esempio, fu rinvenuta a Larnaca, sull'isola di Cipro, nel corso della costruzione di una chiesa [**11.9**]; è un monumento per la vittoria che reca l'immagine del re assiro in piedi, di profilo, con la mano destra in gesto di preghiera e la sinistra che regge uno scettro. Davanti al volto appaiono gli emblemi degli dèi assiri; l'iscrizione è stata parzialmente cancellata in tempi moderni perché il retro della stele fu scalpellato per alleggerirla per il trasporto. Sulla faccia frontale, però, si legge chiaramente che la stele fu eretta su «Ba'il-hurri, il monte situato sulla sommità della terra di Adnana»; quindi originariamente la stele si trovava in alto sopra la costa di Larnaca, su una delle vette piú elevate; essa menziona anche la celebrazione di una vittoria svoltasi nel 707 a.e.v. a Babilonia, a cui erano presenti sette re di Cipro che avevano portato doni d'oro, argento e avorio, il che ce ne dà anche una datazione affidabile.

Grazie a una statua a tutto tondo rinvenuta a Nimrud conosciamo anche un ritratto del re Assurnasirpal II; venne scoperta nel tempio di Ishtar, dove si trovava in preghiera sul suo piedistallo di pietra rossa [**11.10**]. La figura, concepita per essere osservata da davanti, rappresenta il re a capo scoperto,

11.8.
(*pagina precedente*)
Stele di Assurnasirpal II, tempio di Ninurta, Nimrud, 883-859 a.e.v. Calcare, h 2,94 m.

11.9.
Stele di Sargon II, da Larnaca, Cipro, dopo il 707 a.e.v. Gabbro/basalto, h 2,09 m.



11.10.
Assurnasirpal II, dal tempio di Ishtar, Nimrud, Iraq, 883-859 a.e.v. Magnesite, su base di dolomite rossa, h 1,06 m.

senza la corona che ne indica la dignità, ma con in mano la spada a falcetto e lo scettro come simboli regali. Il corpo del sovrano è rappresentato come una solida lastra di marmo avvolta da una veste guarnita di nappe; la parte inferiore è rettangolare e scolpita in bassorilievo, con gli orli a frange della stoffa avvolti diagonalmente attorno al corpo. In basso i piedi si affacciano da sotto l'orlo dell'abito, non scolpiti a tondo ma indicati ad altorilievo. Le braccia muscolose e lo sguardo diretto gli conferiscono un aspetto potente: la statua emana un senso di solidità e calma da cui deriva un'imponenza che ancora si percepisce. Un elegante testo cuneiforme è inciso in modo nitido sulla veste all'altezza del torace, come integrato nel tessuto: afferma che la scultura rappresenta il grande re Assurnasirpal II, elencandone il lignaggio reale. Questa dichiarazione faceva della statua una valida rappresentazione del sovrano, una forma di ritratto efficace o vivente, in grado di rimanere perpetuamente in preghiera di fronte alla dea. Non era un'immagine di potere regio rivolta al pubblico, ma una figura votiva per lo spazio interno di un tempio.

Questo tipo di immagine si comprende meglio se consideriamo la parola accadica ***salmu***, il termine che indica una «rappresentazione» nel senso di immagine, riferito sia alle sculture a tutto tondo sia a quelle a rilievo, come nelle stele. A differenza della parola «rappresentazione» che usiamo noi, il senso di un *salmu* non era di essere subalterno alla persona rappresentata, ma di prenderne il posto come presenza vicaria di fronte agli dèi: un concetto centrale della rappresentazione nell'arte mesopotamica, che si può far risalire alle iscrizioni sulle statue del III millennio a.e.v. Questo termine indica che la rappresentazione non era sempre intesa a imitare oggetti reali del mondo, ma anche a creare sculture e immagini che intervenissero nel mondo reale con un proprio ruolo.

La realizzazione di un ritratto o di una rappresentazione di un re, come la statua di Assurnasirpal II, era un procedimento complesso: l'immagine doveva possedere certi tratti idealizzati di virilità, come una muscolatura possente o una barba folta e rigogliosa, ma soprattutto doveva riportare il nome della persona rappresentata perché era l'iscrizione a trasformare la statua nel ritratto di quella persona e nessun'altra. Una volta scolpita dall'artista, l'immagine veniva sottoposta dai sacerdoti a un rito, detto **«apertura della bocca»**, nel corso del quale la statua veniva chiamata con il nome del re e, in un certo senso, portata in vita con il simbolico atto di apertura. Questa trasformazione magica faceva dell'immagine del re un valido sostituto della sua presenza, tanto che in molti casi la statua non veniva piú indicata con il

termine *salmu*, ma semplicemente come se fosse il re. Questo procedimento si usava anche per consacrare e insediare le statue degli dèi, in modo che potessero fungere da effettiva sembianza del divino nel regno dei vivi. In entrambi i casi – dèi e re – il concetto di rappresentazione, *salmu*, non era visto come forma mimetica di rassomiglianza che approssimava l'aspetto esteriore o singoli tratti fisici, ma come ritratto che poteva prendere il posto della persona rappresentata, nel presente e nel futuro.

Al contempo, la statua doveva essere esteticamente piacevole e ben fatta, come possiamo vedere in quella di Salmanassar III proveniente da Nimrud [11.11]. La scultura rappresenta il re in piedi, con le mani giunte in preghiera all'altezza della vita; la folta barba quadrata riporta in maniera assai precisa le file di riccioli attentamente acconciati, intagliati anche nella fitta chioma che arriva alle spalle, tutti aspetti della sua bellezza e mascolinità; l'elaborato indumento provvisto di frange è completamente ricoperto da un lungo testo cuneiforme, in cui Salmanassar III dedica la statua al dio Adad delle tempeste e narra le proprie grandi imprese, descrivendo le conquiste in Libano e nel paese di Khatti, fino alla sorgente del Tigri nella terra degli Urartei, nell'attuale Turchia. Il testo si conclude con un'affermazione circa la statua:

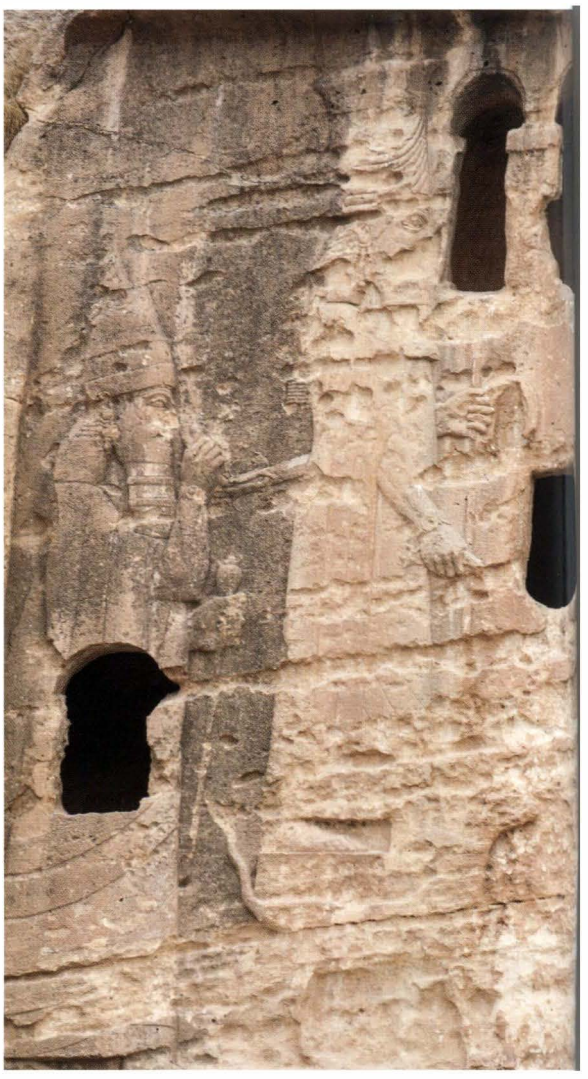
> *Ho creato una statua santa, splendente, preziosa di alabastro, la cui manifattura è bella a vedersi e il cui aspetto è eccellente. L'ho eretta di fronte al dio Adad, mio signore. Quando il dio Adad, mio signore, volge lo sguardo sulla statua, possa egli compiacersene e ordinare l'estendersi dei miei giorni, proclamare il moltiplicarsi dei miei anni e decretare quotidianamente l'eliminazione dei mali dal mio corpo.*

Leggiamo qui che l'eccellenza e la buona fattura erano aspetti importanti della statua, e che attraverso questa immagine Salmanassar III sperava di ottenere il favore e la protezione del dio Adad per avere una vita piú lunga e piacevole.

I rilievi rupestri: il paesaggio come terreno della regalità.

La scultura monumentale neo-assira assunse anche la forma di rilievi rupestri, scolpiti in alto sui monti dell'Assiria e sulle rupi degli attuali Turchia e Iran, e a occidente fino in Libano. L'espandersi dell'impero veniva seguito dall'installazione di monumenti, con rilievi rupestri incisi sempre piú lontano nei dominî imperiali; erano in un certo senso dichiarazioni del potere assiro e un modo per appropriarsi del terreno a nome dell'impero, ma non erano sempre facili da raggiungere né da trovare, oltre a non essere visibili quanto ci si aspetterebbe da simili immagini propagandistiche. Sebbene si trovassero all'aperto, lo spettatore umano non sembrava venire al primo posto rispetto alla scelta della loro ubicazione: erano al contempo visibili e celati, e dunque vanno considerati forse piú come un modo di imbrigliare le forze elementari della natura. Il fatto che la superficie di pietra ri-

11.11.
Salmanassar III, da Nimrud, Iraq, 859-824 a.e.v. Alabastro, h 1,3 m.



11.12.
(*in alto a sinistra*)
Acquerello che mostra Austen Henry Layard mentre scala il principale rilievo rupestre a Khennis, Kurdistan iracheno, 1853.

11.13. a
(*in alto a destra*)
Dettaglio della parte sinistra del principale rilievo rupestre a Khennis, 704-681 a.e.v.: Sennacherib è di fronte al dio Assur, in piedi su un leone-grifone. L'intero rilievo ha un'area di 100 mq.

manesse parte del terreno roccioso, e la rilevanza del punto preciso in cui l'opera si trovava all'interno del paesaggio, erano importanti nel situare le sculture. Questo tipo di trasformazione di un luogo naturale in arena o teatro di rappresentazione scultoria si vede al meglio nel sito di una sorgente all'interno del grande progetto del re Sennacherib (r. 704-681 a.e.v.) per portare acqua a Ninive e alle sue terre coltivate: le scogliere sulle rive del fiume Gomel all'altezza di Khennis (nel Kurdistan iracheno) furono intagliate con una serie di rilievi [**11.12**].

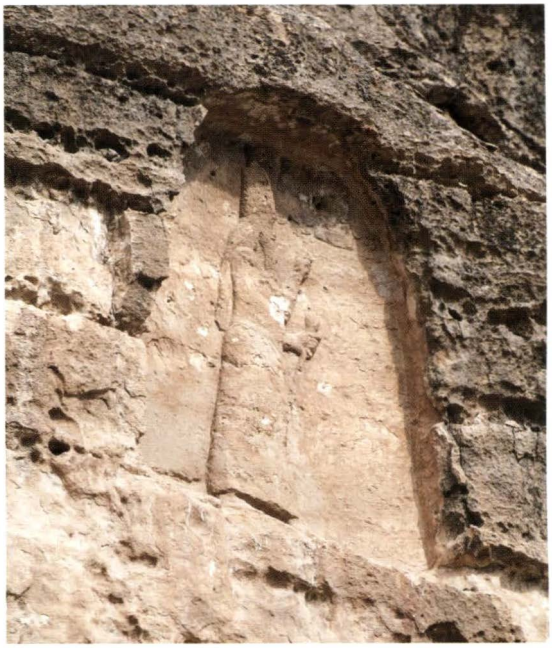
Nel principale bassorilievo rupestre di Khennis – il piú grande, con una superficie di circa 9,5 metri quadrati [**11.13 a**] – una figura regale sta accanto alla coppia divina Assur e Ninlil, il primo in piedi su un leone-grifone e su un drago, e la seconda su un leone. Il re è Sennacherib, che appare due volte, entrambe di profilo, a sinistra e a destra degli dèi. Il sovrano porta uno scettro, mentre gli dèi, rappresentati in scala maggiore del duplice re, reggono ognuno una verga e un anello; e all'interno di ciascuno degli anelli divini vediamo un'immagine in piccolo del re, oggetto della protezione divina. La composizione è simmetrica e bilanciata: sinistra e destra, dèi e re, tutti rivolti verso lo spazio centrale, con il duplice sovrano rispecchiato anche all'interno degli anelli simbolo di autorità. Al di sopra di questo pannello quadrato in cui è scolpita la scena vediamo i resti di sfingi o leoni reclinati, mostrati in posizione frontale come guardiani dell'immagine.

Alcune di queste opere erano poste molto in alto e scolpite in bassorilievo, mentre altre erano intagliate in speroni di roccia vicini al bordo dell'acqua e cosí compiutamente da diventare quasi statue a tutto tondo. I secoli di esposizione agli elementi le hanno danneggiate notevolmente, ma ancor oggi è possibile vedere, qui sulla riva del fiume, i *lamassu*

alati dalla testa umana (i guardiani del portale regio assiro), nonché genî antropomorfi e immagini di dèi che già conosciamo dalle pareti dei palazzi, che qui proteggono la sorgente delle chiare e impetuose acque del Gomel. Questo insieme di sculture in riva al fiume sono dette Monumento del portale, perché sono viste come un'immaginaria porta all'inizio del canale [**11.13 b**].

Sempre sulla riva, i *lamassu* alati sono accompagnati dalla composizione frontale di un eroe colossale che afferra un leone nell'incavo del braccio e brandisce una spada nella destra. Al di sopra, un altro rilievo reca un'immagine del re, questa volta affiancato a destra e a sinistra da Assur e Ninlil sui loro animali sacri. Nell'antichità presumibilmente questi rilievi erano anche dipinti in colori brillanti ed erano parte di un ampio complesso che sovrastava il corso del fiume.

La composizione principale con il re venerante è simile a quella dei sigilli cilindrici (cfr. p. 268), mentre altri quattordici pannelli, ciascuno alto 2 metri, situati piú in alto sulla rupe, sono scolpiti a forma di stele con la sommità arrotondata [**11.13 c**]. In ognuno c'è un'immagine del re di fronte agli emblemi astrali degli dèi supremi del pantheon e un'iscrizione. Al di sotto dell'area del bassorilievo principale fu aggiunta in un secondo momento una scena all'interno di una preesistente scena assira, nota oggi come Rilievo Rider. Questo bassorilievo, che originariamente misurava 4,2 metri di altezza per 6,7 di larghezza, rappresenta un uomo a cavallo; fu scolpito all'epoca dei Parti, sei secoli dopo la caduta dell'Assiria.



11.13. b
(*in basso a sinistra*) Rilievo rupestre di Khennis, Monumento del portale, 704-681 a.e.v.

11.13. c
(*in alto*) Rilievo rupestre di Khennis, 704-681 a.e.v.: il re è in piedi di fronte ai simboli astrali degli dèi come in una tipica stele dalla sommità arrotondata (si veda **11.8**), un pannello di una serie di 14, h 1,98 m.

A Maltai, vicino alla moderna città di Dohuk, sulla facciata calcarea della rupe è scolpita una serie di quattro rilievi orizzontali [**11.14 a, b**]. Sono situati in alto, su una stretta cengia a circa 200 metri di altezza, dove scolpirli deve aver presentato parecchie difficoltà; e sebbene qui non siano state rinvenute iscrizioni, l'iconografia e lo stile ci permettono di farli risalire al regno di Sennacherib. Ognuno dei rilievi è largo 6 metri e alto 2; tre sono raggruppati insieme, mentre il quarto si trova 50 metri piú a destra. Ognuno dei bassorilievi mostra il re due volte, all'inizio e alla fine di una processione delle principali divinità del pantheon assiro; ciascun dio è in piedi sopra un animale sacro e regge emblemi caratteristici del potere. La composizione è ripetuta da un rilievo all'altro, e quindi ogni pannello è composto da nove figure con piccole variazioni. Questi rilievi si possono far risalire al 689 a.e.v. circa, in base a come sono raffigurati gli animali su cui è mostrato il dio Assur. Vediamo due creature sovrapposte, un leone con corna e un drago *mushhushshu*, l'animale attributo del dio supremo di Babilonia, Marduk; que-

11.14. a
(*in alto*) Rilievo di Maltai *in situ*, Maltai, Iraq, 690 a.e.v. circa. Rupe in calcare.

11.14. b
(*a destra*) Dettaglio del rilievo di Maltai: Assur in piedi su un leone e un drago, e Ninlil-Mulissu in trono, portata da un leone.

Le figure scolpite, da sinistra a destra, sono:

1. Un re assiro, probabilmente Sennacherib, rivolto a destra, con corona reale e mazza nella mano sinistra.
2. Il dio Assur su un drago *mushhushshu* e un leone con corna, il primo coperto dal secondo.
3. La dea Ninlil/Mulissu, moglie del dio Assur. Ha un anello nella mano sinistra e siede su un trono scolpito in modo elaborato, portato da un leone.
4. Il dio lunare Sin. Porta una corona con una mezzaluna ed è in piedi su un leone ibrido con corna e ali, e posteriore e coda di uccello.
5. Il dio An o Enlil. Porta nella mano sinistra la verga e l'anello dell'autorità ed è in piedi su un drago *mushhushshu*.
6. Il dio solare Shamash, identificato dal disco solare sulla corona. È in piedi su un cavallo.
7. Il dio delle tempeste Adad. Porta in mano i fulmini ed è in piedi su un leone con corna. Sul pannello II il suo leone è accompagnato da un toro, l'animale attributo del dio.
8. La dea Ishtar in piedi su un leone. Tiene un anello nella mano sinistra.
9. Un re assiro rivolto verso sinistra. Molto probabilmente è l'immagine speculare dello stesso re, Sennacherib.

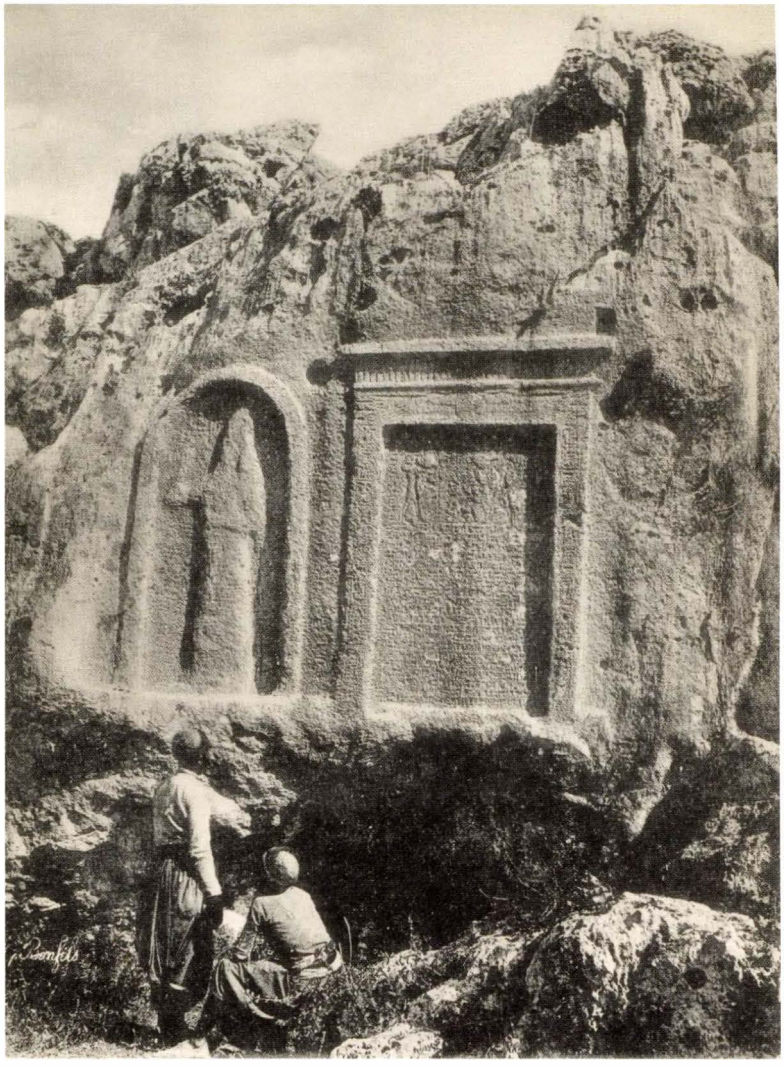
sta scelta iconografica per il dio di stato assiro, Assur, indica che alla realizzazione del rilievo Babilonia era stata conquistata.

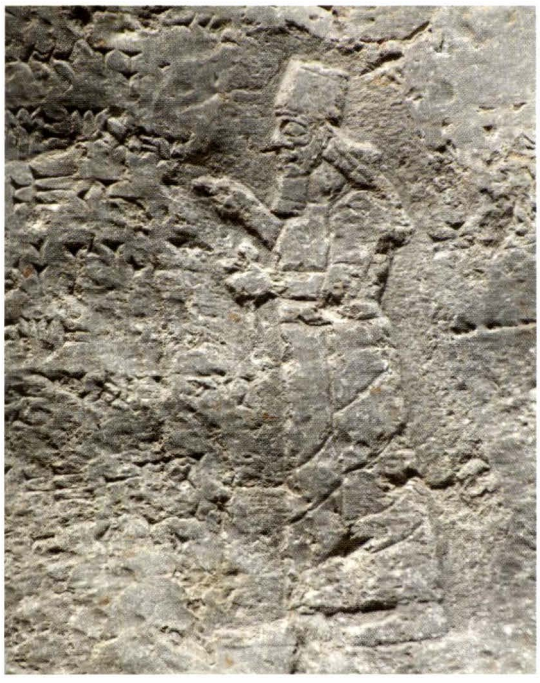
I rilievi rupestri assiri si trovano anche agli altri confini dell'impero. A nord, i re fecero scolpire immagini in prossimità di sorgenti, come quella del Tigri nell'Anatolia sudorientale [**11.15**]. A ovest sopravvivono tuttora i rilievi del Nahr al Kalb (fiume del cane) in Libano [**11.16**]; qui il faraone egizio Ramsete II aveva già fatto realizzare una serie di stele in rilievo nel XIII secolo a.e.v. Esarhaddon d'Assiria, che conquistò l'Egitto, aggiunse un proprio rilievo a forma di stele a sinistra di quello di Ramsete II, e cosí fecero vari altri re assiri, seguiti in questa pratica da regnanti babilonesi, ellenistici, romani, islamici e persino dall'imperatore francese Napoleone III nel 1861. Si continuarono ad aggiungere stele fino alla fine del Novecento.

Sigilli cilindrici.

I sigilli cilindrici del periodo neo-assiro erano spesso fatti con pietre come il serpentino, il diaspro, il calcedonio e la corniola, e alla fine del IX secolo a.e.v. i disegni cominciano a essere intagliati con seghe circolari e trapani. Prosegue l'uso di alcune delle immagini mitologiche dei periodi precedenti, ma si introducono anche nuovi temi e iconografie, analoghi alle coeve scene delle sculture a rilievo di grandi dimensioni: i piú bei sigilli mostrano spesso lo stesso disegno e la stessa attenzione per la muscolatura di genî e grifoni che ci è familiare dallo stile scultorio dei rilievi di palazzo.

Anche nei sigilli un tema ricorrente è quello dei veneranti di fronte a immagini di divinità sui loro animali ibridi sacri, simili a quelle dei rilievi rupestri: vale a dire che una parte dell'iconografia tradizionale dei sigilli cambia proprio in quest'epoca. Laddove le stele isolate rappresentano il re sotto i simboli astrali (si veda p. 260), gli intagli dei sigilli mostrano che le statue cultuali antropomorfe erano di importanza centrale per i rituali religiosi, e venivano raffigurate anch'esse





11.15.
(*a sinistra*) Rilievo della sorgente del Tigri, parete inferiore, Birkleyn, Turchia, 1114-1076 a.e.v.

11.16.
(*in alto*) Rilievi rupestri a Nahr al Kalb, Libano, fotografia da una cartolina, inizi del XX secolo e.v.

con simboli astrali sopra la scena. Un sigillo di corniola mostra una scena rituale con composizione simmetrica che ricorda i rilievi di palazzo [**11.17**]: un albero sacro centrale è affiancato da *apkallu* in veste di pesce, da un fedele e da un cacciatore eroico che ghermisce uno struzzo, mentre un disco alato di Assur fluttua al di sopra della scena. La pietra per questi sigilli era importata dall'India occidentale.

Su un altro sigillo in corniola, conservato alla Pierpont Morgan Library, vediamo un fedele di sesso maschile in piedi di fronte alle divinità [**11.18**]. Un dio maschio barbuto in piedi su un drago regge l'emblema a doppio cuneo di Nabu, dio della scrittura; il drago è la creatura associata a suo padre, Marduk. C'è anche, in piedi sulla destra, una divinità femminile, circondata da un nimbo di stelle sfavillanti. Il fedele è sulla sinistra, con le mani levate in segno di preghiera, e sopra di lui sette globi rappresentano il sorgere della costellazione delle Pleiadi, che coincideva con l'epoca del raccolto. Nello spazio al di sopra degli dèi antropomorfi c'è un dio piú piccolo, anch'egli circonfuso di stelle.

Un sigillo di steatite riporta invece il nome di Bel-taklak, governatore assiro di Isana, una città a sud di Assur, ma era dedicato come dono alla dea Era nel suo tempio nell'isola di Samo, nella Grecia orientale [**11.19**]; in questo tempio è stato rinvenuto anche un sigillo assiro di calcedonio azzurro montato in bronzo [**11.20**], che rappresenta un adoratore barbuto fra le immagini cultuali di Ishtar – dea dell'amore e della guerra – su un piedistallo e di Adad, dio delle tempeste, in piedi su un toro; sopra la scena fluttua un disco solare alato.

Anche su un cilindro di granato verde intagliato con perizia straordinaria è raffigurata Ishtar, ma qui in modo da sottolinearne la forza di guerriera, giacché è raffigurata in tenuta da combattimento e in piedi sul suo leone [**11.21**]. L'accostamento alla palma da datteri è un antico nesso con la fertilità, che risale alla sua prima incarnazione come dea Inanna nella Mesopotamia meridionale. La corona identifica la dea con il pianeta Venere, stella della sera e del mattino; cosí l'astrale e l'antropomorfo sono fusi in un'immagine sola. Il granato verde era un materiale rarissimo, importato dall'area che oggi corrisponde al Pakistan.

11.17.
Sigillo con eroe che ghermisce uno struzzo e *apkallu*-pesce che fiancheggiano un albero sacro, provenienza ignota, 701-601 a.e.v. Corniola, h 3,7 cm.

11.18.
Sigillo con venerante di fronte agli dèi Nabu e Ishtar, provenienza ignota, IX secolo - inizi VIII secolo a.e.v. Corniola, h 3,9 cm.

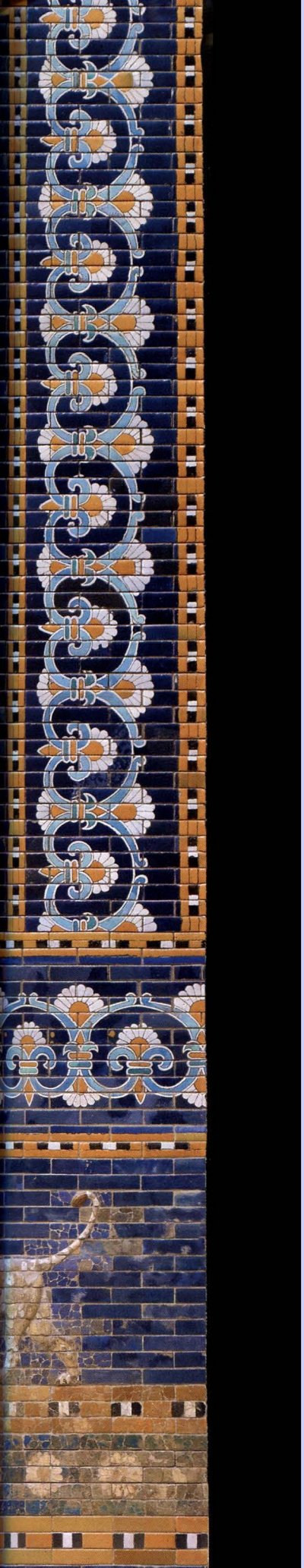
Dopo la caduta dell'Assiria nel 612 a.e.v. l'iconografia e la retorica dell'impero furono riprese, trasformate e adattate dalle dinastie successive. I nomi degli ultimi re assiri divennero leggendari, mentre la caduta dell'impero si trasformava in un racconto storico istruttivo sui mali del dispotismo e della corruzione. I popoli successivi ne attribuirono la disfatta, e in particolare il sacco della grande città di Ninive, alla vendetta divina per il sacrilegio commesso da Sennacherib attaccando Babilonia, nonché per la serie di incursioni militari in Israele. Sardanapalo, la forma grecizzata del nome di Assurbanipal, fu descritto nei testi storici greci e latini come un uomo dissipato, preso solo dalla propria vita di eccessi; tema che sarebbe poi diventato molto popolare nelle arti dell'Ottocento europeo, quando l'Assiria tornò in auge, sebbene ormai come area di esplorazione e raccolta archeologica.

Nel prossimo capitolo sposteremo l'attenzione di nuovo sul sud della Mesopotamia dove, dopo la caduta dell'Assiria, Babilonia diviene il centro imperiale di una nuova potenza.

11.19.
(*in alto*) Impressione di sigillo con eroe che combatte un grifone e una sfinge; sigilli rinvenuti nel tempio di Era a Samo (Grecia), Neo-assiro, 700 a.e.v. circa, h 4 cm.

11.20.
(*sopra*) Impressione di sigillo con fedeli e dèi; sigilli rinvenuti nel tempio di Era a Samo (Grecia), Neo-assiro, 700 a.e.v. circa, h 4,2 cm.

11.21.
(*sotto*) Sigillo che ritrae fedele di fronte a Ishtar, provenienza ignota, 720 a.e.v. circa. Corniola verde, h 4,3 cm.



Capitolo dodicesimo

L'arte babilonese

p. 273 La scultura babilonese: uno sguardo al passato

278 Babilonia: la città come opera d'arte

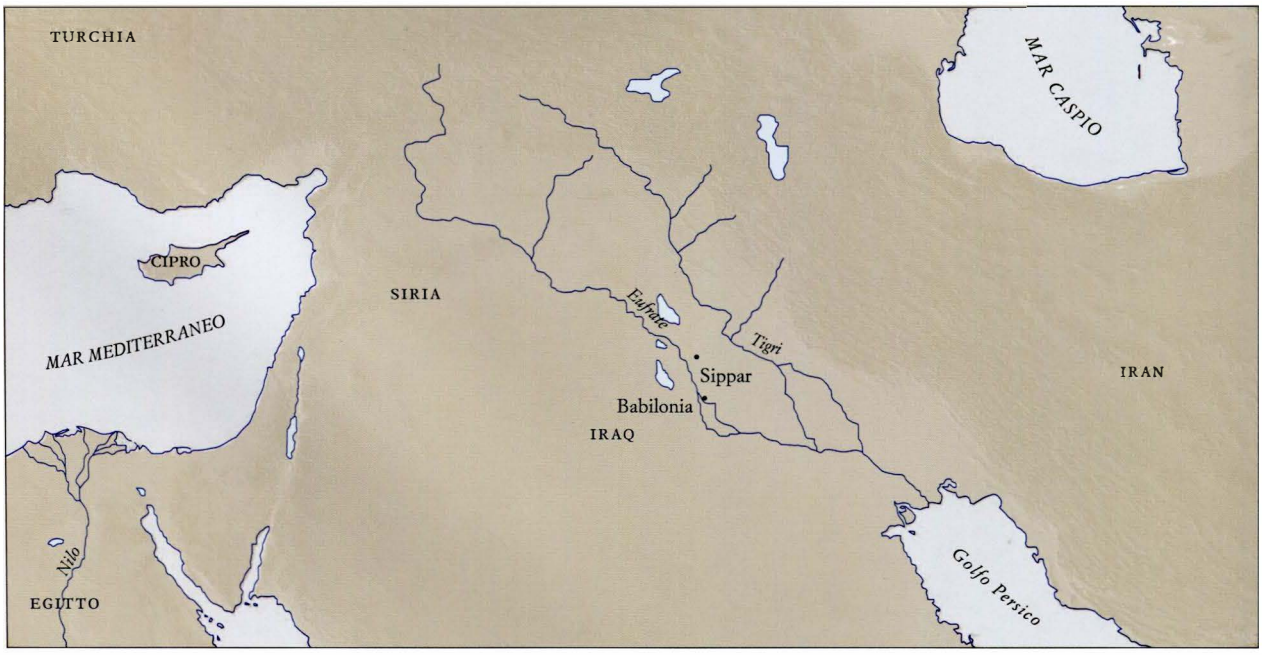
284 Testi calligrafici

285 • BABILONIA, CENTRO DEL MONDO

286 Sigilli cilindrici

Teoria di leoni e palme stilizzate, particolare dalla parete della sala del trono, palazzo di Nabucodonosor II, Babilonia, Iraq, 604-562 a.e.v. Mattoni di terracotta invetriati, h 14 m circa.

L'ARTE BABILONESE, 1000-539 A.E.V.	
Periodi	Dinastia neo-babilonese, 626-539 a.e.v.
Regnanti	Nabopolassar, r. 626-605 a.e.v. Nabucodonosor II, r. 604-562 a.e.v. Nabonedo, r. 555-539 a.e.v.
Città principali	Babilonia, Sippar
Fatti ed eventi notevoli	Nabucodonosor II cattura Gerusalemme, 597 a.e.v.; distruzione del Tempio, 587 a.e.v.; esilio ebraico in Babilonia; caduta di Babilonia, 539 a.e.v.
Opere d'arte importanti	Esagila, santuario di Marduk Porta di Ishtar Rilievi della via processionale Ziggurat Etemenanki
Novità tecniche o stilistiche in campo artistico e architettonico	Scultura architettonica: enormi rilievi murali realizzati con mattoni invetriati decorati a rilievo Uso crescente di sigilli a impressione



La leggendaria città di Babilonia, quale è descritta nella Bibbia e dagli studiosi dell'antica Grecia e di Roma, è quella dell'epoca dell'Impero neo-babilonese (626-539 a.e.v.). In accadico la città si chiamava Babili, cioè «Porta degli dèi», e già piú di mille anni prima era stata un'importante capitale; durante il regno di Nabucodonosor II la città fu poi ricostruita in modo superbo, fino a farne la magnifica metropoli passata alla storia. Babilonia era stata descritta già da tempo nella letteratura mesopotamica, tra l'altro in resoconti poetici sulla città come gemma appesa al collo del cielo, e secondo gli storici greci, le sue straordinarie mura erano tra le meraviglie del mondo antico; la tecnica della scultura a rilievo dei mattoni invetriati viene sviluppata in forma monumentale proprio per le mura e porte policrome di questa magnifica città, conferendo a queste strutture fama leggendaria. A Babilonia la scultura e le altre arti visive acquisirono un carattere distintivo, soprattutto nel modo in cui attinsero al passato le immagini, le iconografie e i generi delle stele per creare una nuova versione dell'arte babilonese per il presente. Gli artisti assiri avevano inventato nuovi approcci alle scene narrative realistiche di guerra e caccia; avevano sviluppato nuove forme complesse di ampie composizioni aperte; e avevano sperimentato schemi ritmici ripetuti all'interno di queste opere, creando tipi potenti e distintamente assiri di monumento imperiale. A Babilonia invece, anziché guardare all'esempio nuovo e spettacolare dell'Assiria a nord, ci si rifà alla propria storia come a un capitale culturale da cui prelevare tradizioni rappresentative radicate nel passato.

Nel corso degli ultimi anni del dominio assiro, Babilonia sorge come regno indipendente, sottraendosi all'egemonia dell'Assiria. Dopo vari altri pretendenti al trono babilonese, Nabopolassar (r. 626-605 a.e.v.), appartenente alle tribú caldee che da tempo avevano avversato il dominio assiro, sale al trono come primo sovrano della nuova dinastia babilonese, e la città diviene il centro di una nuova potenza dopo la caduta dell'Assiria nel 612 a.e.v. Il suo successore, **Nabucodonosor II** (r. 604-562 a.e.v.), avvia un ampio programma di costruzioni a Babilonia, ed è anche il famigerato re che nel 597 catturò Gerusalemme nel corso di una campagna intrapresa per controllare i territori a Occidente. Nove anni piú tardi, dopo la ribellione del re fantoccio di Gerusalemme – un nobile del posto insediato dallo stesso Nabucodonosor –, l'esercito babilonese torna e dà inizio a diciotto mesi di assedio, alla fine del quale viene distrutto il Tempio e si deportano in Babilonia migliaia di locali, compreso lo stesso Sedecia (o Zedechia) re di Giuda, in quello che è ricordato come uno degli eventi piú traumatici della storia ebraica. A questa fase della storia di Babilonia i moderni danno il nome di Impero **neo-babilonese**.

La scultura babilonese: uno sguardo al passato.

Già durante l'epoca del dominio assiro sulla Babilonia, le arti visive del sud avevano mantenuto le proprie tradizioni e forme all'interno del contesto piú ampio della cultura visiva assira. I Babilonesi ponevano in vari modi l'accento sulle tradizioni piú antiche; la spinta a guardare al passato per trarne forme per i monumenti e le statue di culto era spesso formulata in termini religiosi, e vista come un modo per riscoprire immagini e iconografie primordiali piú autentiche. Questo desiderio e questa spiegazione si osservano in modo particolarmente chiaro nel caso

12.1.
Tavoletta di Shamash, dal tempio E-Babbar, Sippar, Iraq, 887-855 a.e.v. (regno di Nabu-apla-iddina). Scisto grigio, h 29,2 cm.

affascinante del ripristino dell'immagine del dio del sole, Shamash, nel suo tempio principale a Sippar.

Secondo il testo inciso su una tavoletta di pietra [**12.1**], alla cui sommità è scolpita una scena in rilievo, l'immagine del dio fu riportata correttamente a Sippar, come confermava l'osservazione diretta fornita da un'antica scoperta archeologica. Questo testo del IX secolo racconta che la scoperta casuale di una precedente immagine in argilla del dio Shamash, celata nel terreno lungo la riva di un fiume, permise il restauro della statua di culto di questo dio, persa da tempo, nella sua città di Sippar: la statua originaria, che si trovava nel tempio E-Babbar del dio del sole, era stata distrutta nel corso di una guerra circa duecento anni prima. Durante la

sua assenza era stata sostituita, come punto focale dei rituali, dal disco solare, un simbolo astrale astratto, finché il re Nabu-apla-iddina (r. 887-855 a.e.v.) decise di ripristinare la statua di Shamash nella sua forma originaria: nel trentunesimo anno del suo regno la nuova scultura fu completata e posta nel tempio.

Questa rinascita della statua antropomorfa di Shamash è registrata sulla tavoletta di fondazione rettangolare, in pietra, che rimase sepolta nel tempio fino alla sua scoperta, nell'Ottocento, ed è coperta su entrambe le facce da una lunga iscrizione. Alla sommità del recto una scena scolpita in rilievo rappresenta il momento della sostituzione del disco solare divino con la statua. Sia l'emblema circolare sia l'immagine antropomorfa erano validi surrogati della presenza del divino nel mondo terreno, ed entrambi sono noti fin dai primi millenni dell'iconografia religiosa babilonese. Lo scambio mostrato nel bassorilievo si verifica contemporaneamente a una scena di presentazione in cui Nabu-apla-iddina, in piedi fra un sacerdote e una dea *lama* che intercede, viene condotto all'ingresso di uno spazio sacro. Di fronte a loro si trova un altare simile a un trono, dal cui seggio un grande disco solare viene issato con una corda da servitori divini, mentre sul lato destro c'è la statua cultuale del dio Shamash che, secondo il testo particolareggiato, è fatta di lapislazzuli e oro. Il dio indossa la tiara a molteplici corna e i morbidi indumenti a balze dell'antichità, e nella destra tiene la verga e l'anello del potere. Il suo trono è sostenuto da due uomini-toro, sacri al dio del sole, e sopra di lui c'è un'iscrizione che lo identifica, piú tre emblemi che rappresentano Venere, la luna e il sole: Ishtar, Sin e Shamash.

12.2.
Scatola in ceramica della tavoletta di Shamash, con iscrizione di Nabopolassar, da Sippar, Iraq, 620-610 a.e.v. Ceramica, 39,4 × 48,3 × 17,8 cm.

12.3.
Calchi di argilla dalla tavoletta di Shamash, da Sippar, Iraq, 620-610 a.e.v. circa (regno di Nabopolassar). Argilla cotta, h 17,5 cm.

La statua del dio è disposta all'interno di un ambiente architettonico che lo separa e lo relega in uno spazio delimitato da una colonna sormontata da un **capitello** con **volute** su ambo i lati. L'immagine è rappresentata in uno stile volutamente arcaizzante, che fa riferimento alle immagini della fine del III e dell'inizio del II millennio a.e.v., e l'intera scena assume la forma della tradizionale scena di presentazione di un tipo noto, in particolare, per le composizioni presenti sui sigilli cilindrici e i *kudurru*.

Ma la storia antica della tavoletta di Sippar non finisce qui. La tavoletta di pietra fu scoperta sepolta in un deposito di fondazione, dentro a un contenitore di ceramica di epoca successiva [**12.2**] che reca un'iscrizione di Nabopolassar, il quale regnò su Babilonia oltre due secoli dopo. Quando, nel corso dei lavori di restauro al tempio, i suoi operai scoprirono la tavoletta nel deposito di fondazione, questa venne studiata con cura prima di venire rimessa al suo posto; il re neo-babilonese ne fece eseguire dei calchi [**12.3**], ne contrassegnò uno sul verso con la propria iscrizione perché i futuri scopritori non la prendessero per un oggetto piú antico, e ripose tutto nel contenitore che fu di nuovo sotterrato, per poi essere nuovamente ritrovato nel 1881 dall'archeologo Hormuzd Rassam, nativo di Mosul, che all'epoca lavorava per il British Museum. Questo tipo di

attività, registrate sia dal contesto archeologico sia dal testo, ci forniscono solide prove del fatto che i Babilonesi tenevano molto a preservare il passato.

L'interesse neo-babilonese per l'antichità caratterizza anche i regni di Nabucodonosor II e Nabonedo (r. 555-539 a.e.v.): Nabucodonosor restaurò le mura dei templi di metà del II millennio a.e.v., cioè di almeno 750 anni prima, mentre Nabonedo restaurò edifici dell'epoca di Hammurabi, che avevano già 1200 anni, e resti architettonici risalenti addirittura al regno di Naram-Sin di Akkad (r. 2254-2218 a.e.v.). Queste attività sono descritte dai re come pii atti di conservazione delle tracce del passato, le opere di grandi sovrani e dinastie che li precedettero e con cui erano in sintonia come eredi di quell'antico retaggio; queste attività babilonesi e i resoconti scritti che le narrano sono tra le piú antiche chiare descrizioni di una coscienza archeologica, di un approccio archeologico al passato.

12.4.
Kudurru di Marduk-apla-iddina II, provenienza ignota, datato all'anno 7 del regno di Marduk-apla-iddina, 715 a.e.v. Marmo nero, h 45,8 cm.

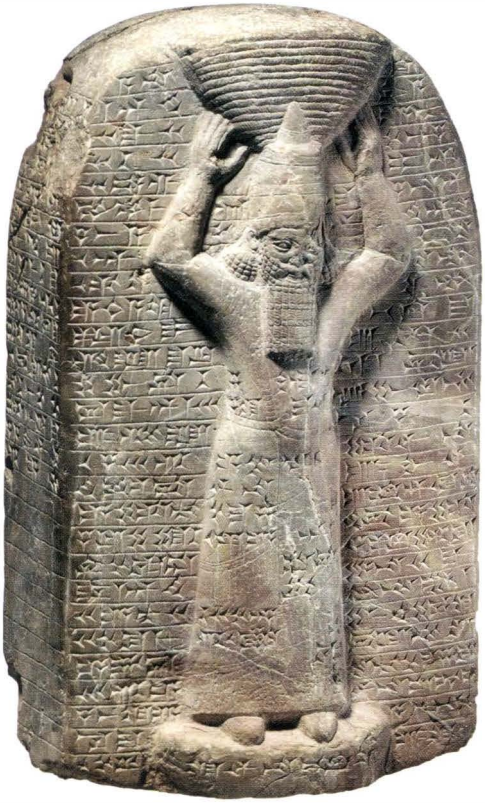
Si continuarono a usare anche i caratteristici monumenti *kudurru* dell'era cassita **medio-babilonese** – stele di pietra iscritte, grossolanamente arrotondate, con immagini scolpite in rilievo (cfr. pp. 208-11) – per registrare i trasferimenti di terreni in Babilonia: ai vassalli del re venivano donate proprietà terriere per garantirsene la lealtà, e la concessione era attestata sia da un testo scritto sia da un'immagine. In un monumento di marmo nero con la sommità arrotondata [**12.4**], il re Marduk-apla-iddina II (r. 721-711 a.e.v.) dona un terreno a un funzionario di nome Bel-ahhe-eriba. Il re è in piedi sulla sinistra, con in mano il grande bastone della sua dignità; indossa un copricapo ornamentale con un lungo nastro che gli scende lungo la schiena e una tunica babilonese munita di cintura, con molte pieghe laterali. Il beneficiario si trova sulla destra, tiene un bastone piú piccolo, e solleva la mano in segno di deferenza nei confronti del re; indossa una tenuta simile. Entrambi i personaggi sono rappresentati esattamente di profilo, ognuno con una spalla allontanata nello spazio pittorico e i piedi disposti su una spessa linea che rappresenta il terreno: lo scultore ha abbandonato i profili misti preferiti in epoche precedenti, in particolare per effigie regali o immagini arcaizzanti di dèi. In un registro superiore distinto compare invece una fila di divinità rappresentate attraverso i loro simboli, disposti su altari da cui emergono anche gli animali a loro sacri. Gli dèi, da sinistra a destra, sono Marduk, Nintu, Ea e Nabu, mentre altri sono rappresentati sull'altra faccia del *kudurru*. Sovrintendono alla transazione legale, che è registrata in un lungo testo intagliato sui lati e sul retro del monumento.

I monumenti realizzati nella tradizione babilonese e con iconografie della Mesopotamia meridionale non venivano commissionati solo dai regnanti e dalle élite della Babilonia, ma anche dai re assiri che, nonostante le innovative narrazioni dinamiche delle loro sculture di palazzo, continuavano a venerare le tradizioni babilonesi letterarie, artistiche e religiose già da tempo ammirate in Assiria: la cultura e i testi babilonesi venivano studiati dagli studiosi assiri che frequentavano le corti regali, e raccolti nelle loro biblioteche (cfr. cap. X, p. 248). Nel periodo dell'egemo-

nia assira, il grande re d'Assiria Assurbanipal dedicò una stele in rilievo, che riportava un lungo testo, nel tempio Esagila a Babilonia (cfr. p. 283) [**12.5**]. L'iscrizione ricorda il lavoro di restauro commissionato per il santuario di Ea, dea della saggezza, all'interno di quel luogo di culto: su questa piccola e spessa stele dalla sommità arrotondata vediamo un ritratto del sovrano visto di fronte, con un canestro di terra con cui fare i mattoni da posare. Pur indossando le vesti e la corona regale d'Assiria, è nel contempo il re-costruttore dei tempi andati, con un riferimento ad antiche immagini di corretto governo. La rappresentazione regia rispecchia i depositi di fondazione della fine del II millennio a.e.v., dove il sovrano acquisisce l'aspetto di un'offerta di fondazione: un operaio giornaliero che pone il primo mattone. Senza dubbio furono scoperte molte antiche immagini del genere nel corso degli scavi del I millennio e durante i restauri di edifici e santuari, il che portò a una rinascita di questa iconografia nell'epoca neo-babilonese.

Dopo la fine del regno di Nabucodonosor II, tre re salirono al trono di Babilonia in rapida successione; Nabonedo fu il quarto. Questi era figlio di Adad Guppi, sacerdotessa del dio lunare a Harran nella Mesopotamia settentrionale (a sudest di Urfa, nella moderna Turchia); particolarmente legato al dio della luna, venerava però anche gli dèi piú importanti dell'Assiria, il che induce gli storici a ritenere che fosse di origini almeno in parte assire. Come Assurbanipal, Nabonedo affermava di essere molto erudito; si considerava uno studioso, era concretamente impegnato in attività culturali e nutriva un forte interesse per l'antichità e per la conservazione delle sculture antiche.

Una stele di basalto che proviene presumibilmente da Babilonia rappresenta forse proprio Nabonedo in piedi intento a pregare, di fronte agli emblemi della mezzaluna di Sin, del disco solare alato di Shamash e di Ishtar, associata al pianeta Venere [**12.6**]. L'emblema del dio Sin, una falce di luna, è il piú vicino alla figura del re ed è piú grande degli altri

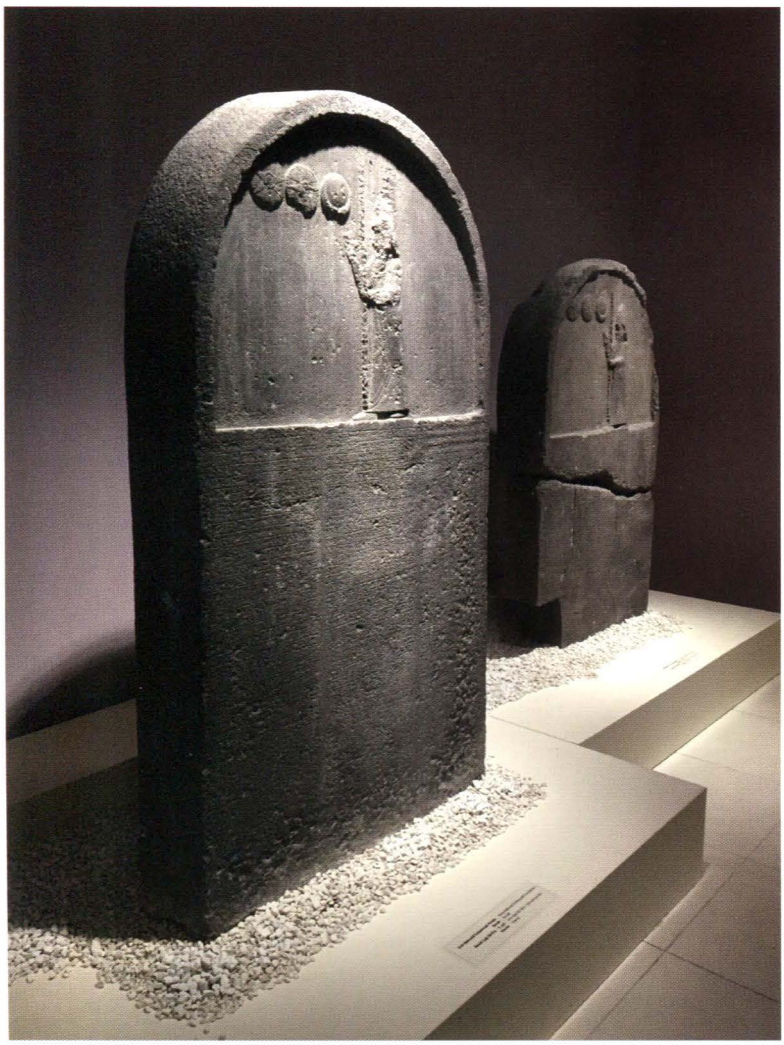


12.5.
(*in basso a sinistra*) *Kudurru* di Assurbanipal, dal tempio Esagila, Babilonia, Iraq, 668-655 a.e.v. Marmo, h 36,8 cm.

12.6.
(*in basso a destra*) Stele di Nabonedo, Babilonia, Iraq, 559-539 a.e.v. Basalto, h 58 cm.

due simboli; a parte questo, il monumento è conforme al tipo assiro di stele regie a sommità arrotondata, in cui il re è mostrato di profilo e sovrastato dagli emblemi degli dèi. In questa immagine il monarca porta il tradizionale abbigliamento babilonese e un bastone. Sebbene una parte del testo sia stata cancellata, il confronto con un'altra stele – quella di Harran, oggi nel museo di Urfa – ci indica che il personaggio è Nabonedo: nella seconda stele [**12.7**] il re è in piedi di fronte a tre simboli astrali, di cui la mezzaluna è la piú vicina a lui, regge un grande bastone, e il lungo testo sotto la parte rientrante semicircolare lo identifica come Nabonedo. In quanto usurpatore del trono, non apparteneva alla famiglia di Nabucodonosor II e di Nabopolassar; suo figlio fu Bel-shar-usur (Baldassarre), che resse Babilonia mentre il padre si trovava a Harran. Fu allora che fu sconfitto dal persiano **Ciro il Grande**, aiutato dai sacerdoti di Marduk, che ritenevano che la famiglia reale fosse sacrilega e che il supremo dio babilonese venisse trascurato dal re.

12.7.
Stele di Nabonedo di Harran, Harran, Turchia, 559-539 a.e.v. Basalto.



Babilonia: la città come opera d'arte.

Il periodo neo-babilonese fu un'epoca di grande prosperità per la Mesopotamia. Nabucodonosor II usò l'enorme ricchezza dell'impero per restaurare e ricostruire la città di Babilonia; quella che gli storici conoscono meglio, e i cui resti tuttora sopravvivono, è la città quale fu appunto ristrutturata da Nabucodonosor II e dal suo predecessore, Nabopolassar [**12.8**, **12.9**].

La nuova Babilonia, con i suoi 900 ettari, era cosí grande che nell'epoca antica nessun'altra città le si avvicinò come dimensioni fino alla Roma imperiale di seicento anni dopo. Si estendeva sulle due sponde dell'Eufrate; la città interna, che copriva una superficie di circa 2,75 chilometri quadrati, conteneva i principali edifici pubblici, le corti reali e i templi. I Babilonesi ritenevano che questo centro cittadino fosse il cuore dell'universo, che rappresentavano come un disco piatto circondato dal Mare salato [**1.7**, p. 22].

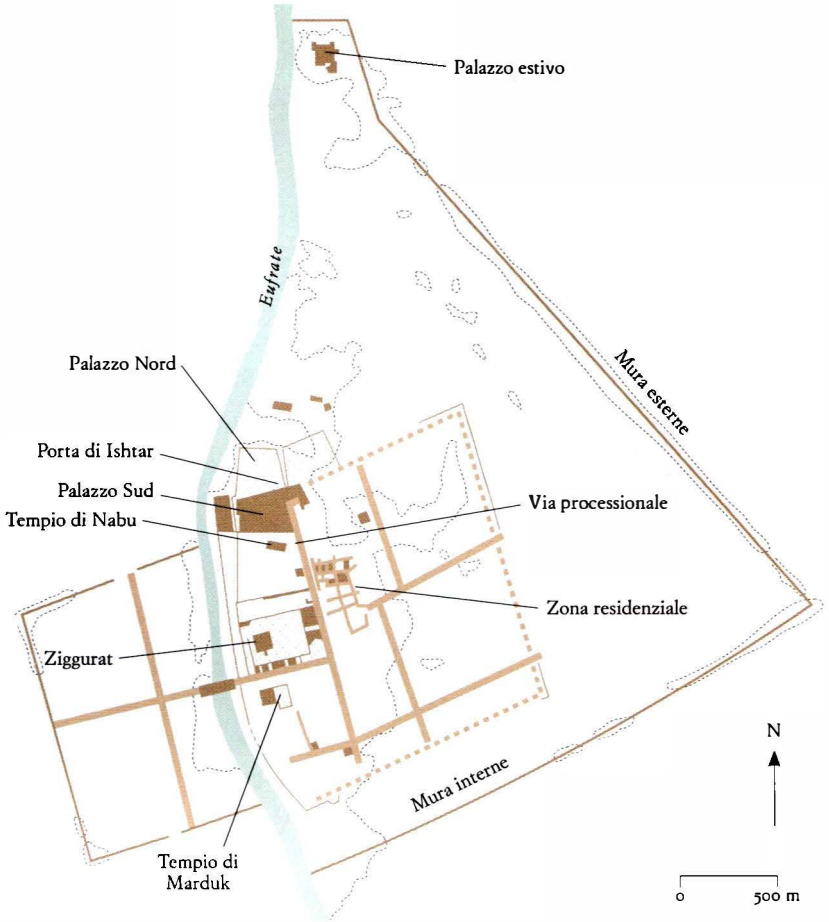
La città era circondata da tre tratti rettilinei di mura che racchiudevano il triangolo esterno e da altri tre tratti che circondavano la città interna, dove se ne possono ancora osservare i resti. Le mura erano cosí larghe che, stando alla narrazione dello storico greco Erodoto, il quale afferma di aver visitato personalmente Babilonia, la loro sommità poteva essere percorsa da una quadriga; nelle prime versioni dell'elenco erano annoverate fra le sette meraviglie del mondo antico. Otto porte monumentali davano accesso alla città interna, la piú importante delle quali era la Porta di Ishtar [**12.10**, pp. 280-81], che non era un semplice passaggio ma anzi, di fatto, un massiccio **propileo** nel centro delle mura che delimitavano a nord la città interna. La Porta di Ishtar aveva nel calendario religioso un ruolo piú importante delle altre porte, costituendo l'accesso alla città nei festeggiamenti per l'anno nuovo, che avevano luogo a ogni equinozio di primavera. (Questa celebrazione era detta in accadico **Akitu**). Qualche giorno prima della festa le statue di culto degli dèi venivano portate per una notte fuori dalla città; il giorno della festa torna-

12.8.
Pianta di Babilonia, secoli VI-V a.e.v.

Il nome della città, Babili, significa Porta degli Dèi. La forma greca del nome era Babylon, ma il nome Babil continuò a essere usato dai locali ed è sopravvissuto tuttora come nome moderno.

vano quindi a Babilonia, attraversando la Porta di Ishtar con grandi fasti e celebrazioni in cui erano coinvolti tutti gli dèi e la corte di Babilonia. Il re doveva incontrare le statue antropomorfe e accoglierle all'ingresso, dopo di che continuavano lungo la via processionale fino al santuario Esagila di Marduk, dove si tenevano altre parti del rituale, cosicché l'intera città, le sue porte e le sue strade si trasformavano in uno spazio in cui il sacro penetrava nel mondo. Il nome della città, Porta degli dèi, chiarisce la natura sacra di questo luogo per il ritorno annuale delle divinità nello spazio della vita.

La Porta di Ishtar, alta 15 metri, era dunque un propileo con una doppia porta, una nella cinta muraria esterna e una in quella interna, con un passaggio della lunghezza di 48 metri a collegarle. Dapprima si entrava in un'anticamera, poi in una camera allungata o corridoio dentro le mura interne. I propilei erano decorati con rilievi composti da mattoni invetriati raffiguranti circa 575 fra tori e draghi in file alterne, in giallo e ocra, blu, marrone



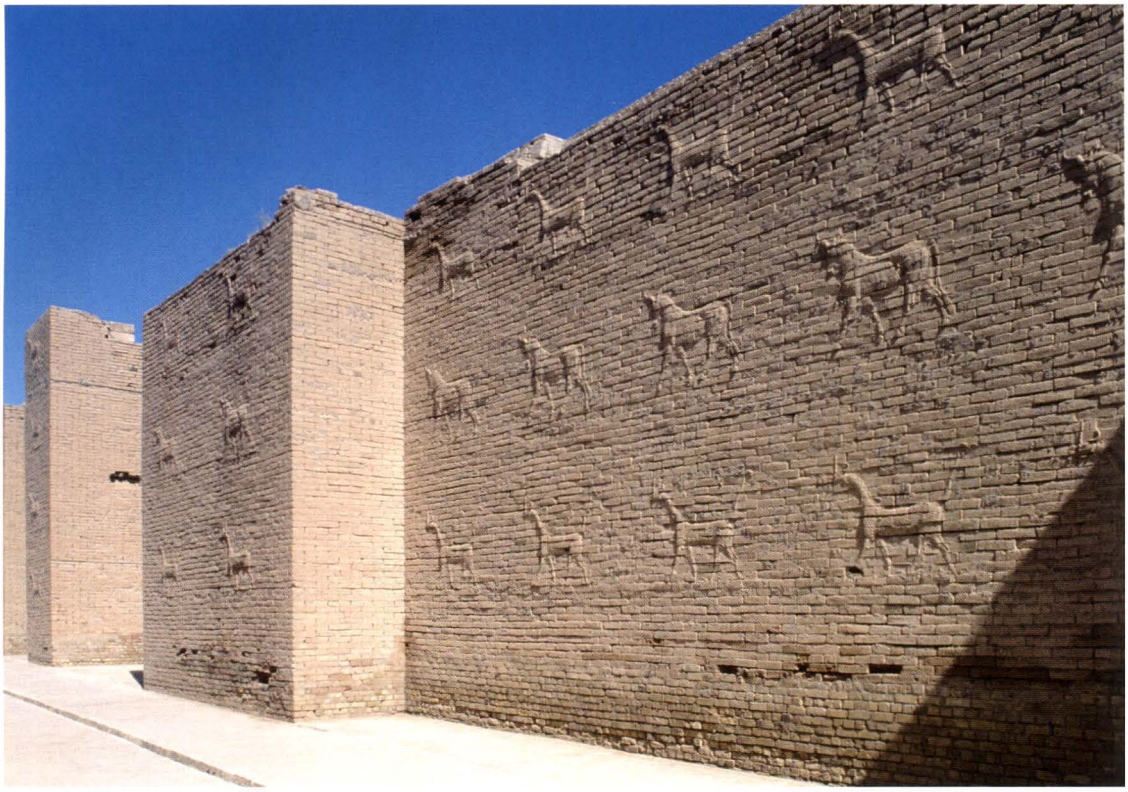
12.9.
(*in basso*) Fotografia di Robert Koldewey degli scavi a Babilonia, Iraq, 1902 circa.

12.10.
La Porta di Ishtar, da Babilonia, Iraq, regno di Nabucodonosor II, 605-562 a.e.v. Mattoni di terracotta invetriati, h 14,3 m.

e bianco su uno sfondo di lapislazzuli; due possenti torri proteggevano il passaggio dall'esterno. I battenti erano fatti di legno di cedro con inserti in bronzo, e anche le soglie erano di metallo. I tori di Adad, dio della tempesta, e i draghi *mushhushshu* di Marduk risaltavano in rilievo sullo sfondo lucido blu brillante; gli animali sacri posti sulle pareti della porta servivano a tenere lontano il male e i nemici. Piú in basso rispetto a questo livello di mattoni invetriati c'era un'ampia porzione di muro con altri bassorilievi di creature sacre agli dèi, che tuttavia non erano piú visibili con l'applicazione, piú in alto, dei mattoni policromi nella successiva fase di costruzione, poiché il livello del terreno

era salito nel corso del tempo. Ma anche sul muro precedente c'erano rilievi sui mattoni, di tori e draghi in cammino [**12.11**], a loro volta notevoli per il modo in cui incorporavano le figure delle creature magiche nascondendole nell'ammattonato, in modo che dessero l'impressione di emergere dal muro come fossero intessuti nella stessa copertura di mattoni. Sebbene non invetriati, questi animali colpiscono comunque per il realismo quasi organico che sembrano possedere, come se uscissero spontaneamente dall'argilla dei mattoni per proteggere la città. Il nome originario della porta, infatti, era «Ishtar è colei che sconfigge i suoi nemici».

La via processionale, una lunga strada che



12.11.
I draghi *mushhushshu* di Marduk e i tori di Adad sui propilei della Porta di Ishtar, Babilonia, Iraq, 605-562 a.e.v. Rilievo in mattoni sagomati.

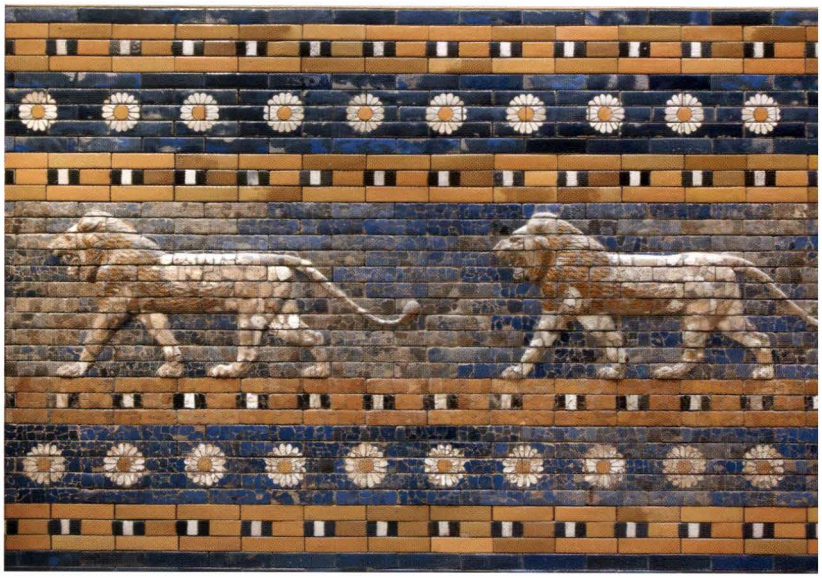
12.12.
La via processionale, Babilonia, Iraq, fotografia scattata nel 2004.

segue un asse nord-sud attraverso il centro della città [**12.12**], costeggiava il palazzo meridionale e i templi di Ishtar e Nabu, dopo di che si avvicinava alla ziggurat e all'Esagila di Marduk. Lunga circa 800 metri, a nord attraversava la Porta di Ishtar e conduceva alla Casa dell'Akitu, fuori città, dove gli dèi trascorrevano la notte prima di rientrare in città per la stessa strada. Le mura della via processionale erano decorate con un fregio di leoni – l'animale associato a Ishtar – in mattoni invetriati [**12.13**] per almeno 180 metri

oltre la Porta di Ishtar, e anche qui la strada era lastricata con pietra colorata. I leoni, raffigurati come gli animali della porta su uno sfondo blu acceso di mattoni lucidi, erano racchiusi in alto e in basso da una cornice di rosette bianche e dorate, delimitate da bande di strisce chiare e scure a somiglianza di agate incastonate in un bordo d'oro. Le zampe dei leoni emergono in rilievo relativamente alto dal livello su cui camminano, come se le fiere fossero pronte a balzare nello spazio del corteo: sono in movimento costante e proteggono la via processionale.

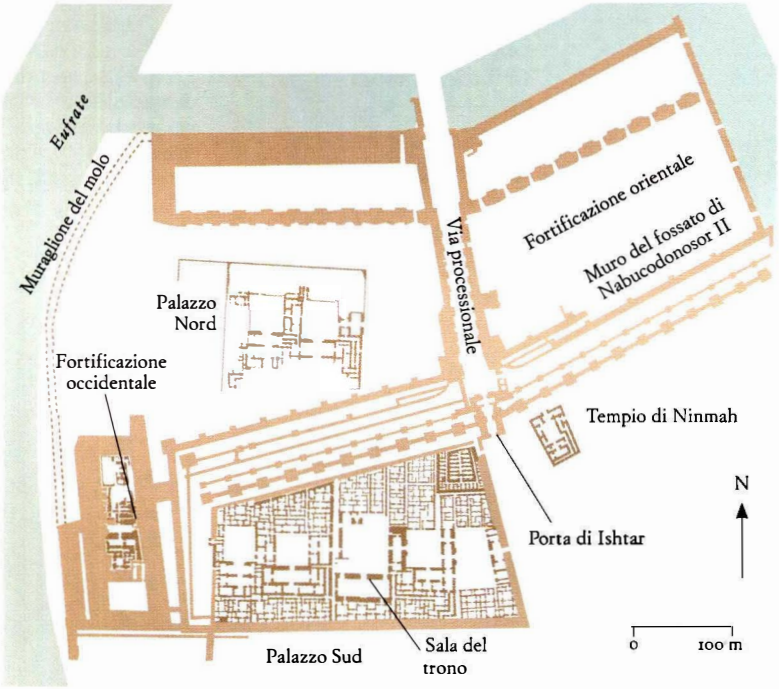
C'erano non meno di quattordici santuari nel cuore della città e altri ventinove nella città esterna. I distretti sacri di Babilonia avevano al centro la ziggurat, detta Etemenanki (un nome sumerico che significa «Casa delle fondamenta del cielo e della terra»), che è anche la famosa torre di Babele di cui narra la Bibbia [**12.17**, p. 285]. Era un'imponente struttura la cui base quadrata misurava 91 metri per lato; era costituita da una piramide a gradoni con sette livelli e una sommità piatta, la cui superficie venne fatta ornare da Nabucodonosor II con mattoni blu invetriati perché desse l'impressione di fondersi con l'azzurro del cielo. Il vicino tempio di Marduk, detto Esagila («Casa dalla sommità elevata»), esisteva già nel 1850 a.e.v. e risultava ancora in piedi nel 100 e.v. Vi risiedeva appunto il dio Marduk, protettore di Babilonia, ed era qui che egli teneva corte come re supremo degli dèi. Anche la sua amata, Zarpanitum, viveva dentro l'Esagila, in un alloggio detto E-hal-anki («Casa del mistero del cielo e della terra»); qui si trovava inoltre la «Collina pura», il luogo che secondo il mito era emerso per primo dal mare primordiale, costituendo la prima comparsa della terraferma e quindi il luogo dove ebbe inizio la creazione.

Il dio Nabu, figlio di Marduk e di Zarpanitum, arrivava a Babilonia via fiume su una chiatta in occasione della festa dell'Akitu, da Borisppa, 20 chilometri a sudovest della città, dove risiedeva normalmente. La sua imbarcazione ormeggiava sulla riva est dell'Eufrate, al molo della Porta rossa; di qui entrava in città il giorno successivo in occasione della festa per raggiungere l'Esagila, dove sedeva insieme al padre su una piattaforma coperta d'oro detta «Cattedra dei destini». Qui i due, padre e figlio, riportavano l'ordine nel cosmo e venivano onorati ed elogiati dagli altri dèi.



12.13.
Leoni e rosette, dettaglio della via processionale, palazzo di Nabucodonosor II, Babilonia, Iraq, 575 a.e.v. Mattoni di argilla con smalto colorato.

Accanto alla Porta di Ishtar sorgevano due palazzi principali. Quello piú antico, il palazzo Nord, era stato edificato da Nabopolassar ma fu abbandonato da Nabucodonosor II a favore di uno nuovo, il palazzo Sud [**12.14**-**12.16**]. Il palazzo vecchio, quello settentrionale, si continuò a usare come residenza per i sovrani stranieri che divenivano ospiti permanenti, una volta deportati a Babilonia dopo che le loro terre erano state conquistate e annesse come province dell'impero. Ioiakim di Giuda, per esempio, vi abitò insieme al suo seguito nel 597 a.e.v. Il palazzo nuovo di Nabucodonosor II, quello meridionale, aveva un'ampia pianta quadrangolare, piú larga sul lato est, e conteneva una successione di cinque cortili principali circondati da numerose sale e massicce mura esterne. I suoi 325 × 220 metri ne facevano un fabbricato enorme, anche secondo criteri moderni: la sala del trono era nella zona a sud del cortile principale e sfoggiava una facciata di 56 metri su cui si aprivano tre ingressi, di cui quello centrale conduceva al trono. Anche qui le alte pareti erano decorate da bassorilievi in mattoni invetriati, e nella sala del trono una facciata di mattoni seguiva lo schema dello sfondo blu coperto di immagini (cfr. pp. 270-71). C'era una fila di leoni in cammino sormontata da una serie di palme stilizzate in color oro e turchese; gli alberi erano circondati da una decorazione di palmette intrecciate, e il tutto era incorniciato da rosette e bande dorate con inserite fascette in agate variopinte. Il re, assiso in trono con una pa-



12.14.
(*in alto*) Palazzo di Nabucodonosor, fotografia del 2004.

12.15.
(*sopra*) Pianta del palazzo Sud di Nabucodonosor.

rete simile a risplendergli alle spalle, doveva essere uno spettacolo straordinario.

Fra gli oggetti rinvenuti nel palazzo meridionale ci sono statue e monumenti di epoche precedenti e luoghi lontani, il che mostra ulteriormente l'interesse del tardo periodo babilonese per la storia passata e la sua conservazione. Tra questi oggetti antichi vi sono due statue di Puzur-Ishtar di Mari [**6.14**, cfr. p. 152], l'uomo che regnò su quella città siriana attorno al 2000 a.e.v. Queste statue avevano quindi già circa quindici secoli al momento in cui vennero collocate nel palazzo di Nabucodonosor II, e potrebbero essere arrivate a Babilonia secoli prima, forse già all'epoca di Hammurabi, all'inizio del II millennio a.e.v. Vi erano altri antichi oggetti di provenienza straniera, come una stele di un dio siro-ittita delle tempeste, del 900 a.e.v. circa, forse proveniente da Aleppo; vari vasi con iscrizioni ittite; una stele di un certo Shamash-risha-usur del 710 a.e.v. circa; e il Leone di Babilonia, un monumento di datazione incerta riscoperto in epoca ottomana: è una grande scultura di basalto intagliata a tratti semplici e netti, che raffigura un leone che calpesta il corpo di un nemico sconfitto [**1.9**, p. 23].

Testi calligrafici.

La superba decorazione in mattoni invetriati delle pareti di Babilonia non si limitava a rappresentazioni figurative o decorazioni floreali: si usava anche per testi calligrafici monumentali, uno splendido esempio dei quali è un'iscrizione nel complesso della Porta di Ishtar [**12.18**], che descrive le disposizioni di Nabucodonosor II per le aree dell'Esagila e dell'Ezida. Il testo è in oro su sfondo blu, e i mattoni ai margini della scritta sembrano gradualmente virare di tinta e confondersi con l'az-

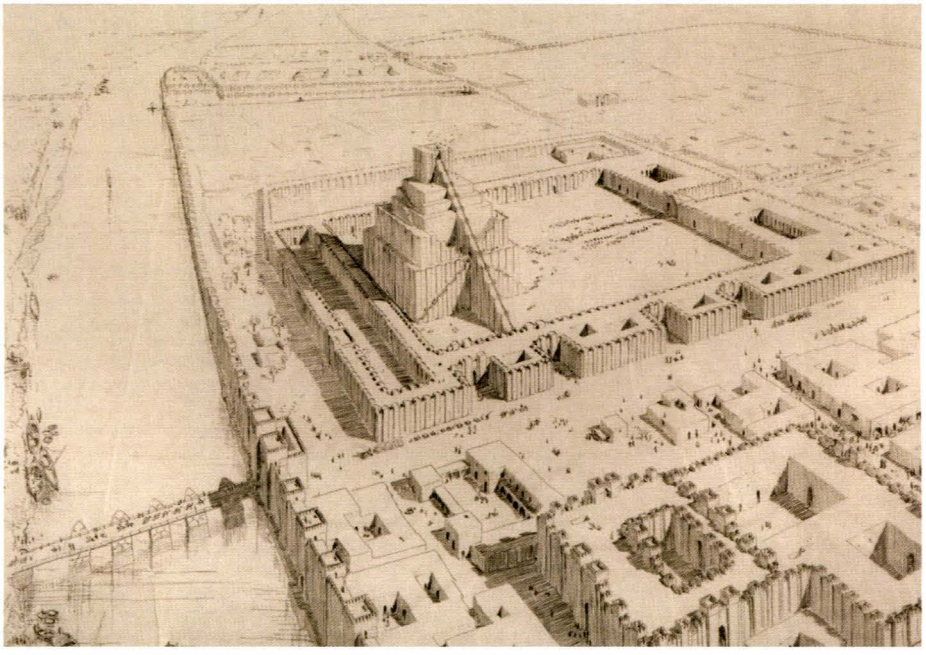
12.16.
Dio col braccio destro levato, da Babilonia, Iraq, 500 a.e.v. circa. Argilla, h 15,5 cm.

Come in Assiria, anche qui gli edifici erano protetti da figure sepolte di divinità e creature apotropaiche. Questa immagine di Papsukkal, messaggero degli dèi, era stata posta sotto una soglia del palazzo Sud.

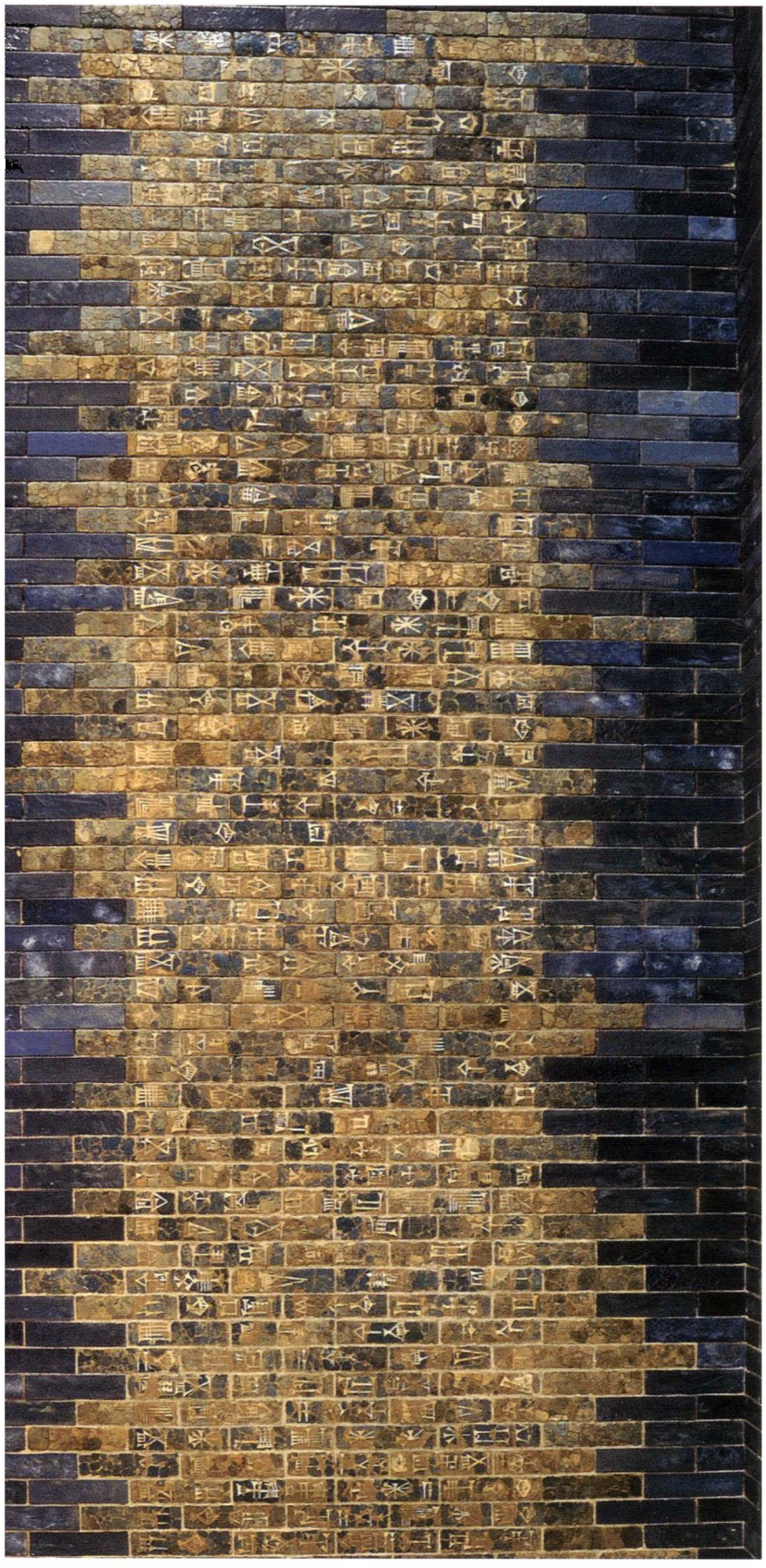
Babilonia, centro del mondo

Una pianta annotata di argilla, proveniente da Sippar, rappresenta il mondo come un disco piatto che galleggia nell'oceano detto *marratu*, il «Mare salato» [**1.7**, p. 22]. Al centro c'è un rettangolo identificato come Babilonia, con una lunga linea ricurva a bisecarla, che rappresenta l'Eufrate: Babilonia è mostrata dunque come il centro geografico e cosmico del mondo. Ai margini esterni del mare ci sono alcune zone triangolari, i luoghi in cui risiedono creature leggendarie e popoli dell'antico passato mitico-storico; e rimane la perforazione centrale del compasso usato per tracciare le circonferenze perfette del mondo. I Babilonesi, come i cartografi greci, credevano che il mondo abitato fosse circondato da un oceano. Lo scriba, il cui nome non è piú visibile nel testo, ma di cui sopravvive quello del padre (Issaru, discendente di Ea-bel-ili), afferma di aver copiato fedelmente da una tavoletta preesistente.
Babilonia era considerata l'*axis mundi*, l'asse che tiene insieme l'universo; era detta «legame del cielo e degli inferi», legame reso ulteriormente visibile in città dalla ziggurat, la famosa torre di Babele, che accentuava l'idea di una verticalità [**12.17**]. Da lontano il visitatore vedeva la città come una vasta forma che emergeva dai fiumi che la circondavano come dalle acque primordiali della creazione.

La ziggurat acquisí fama leggendaria grazie alla Bibbia: nel libro della Genesi è simbolo della *hybris* umana, di coloro che cercarono di raggiungere i cieli [**1.1**, p. 19]. Erodoto ne descrive la base come un quadrato il cui lato era uno stadio, cioè circa 180 metri, e afferma che la torre era alta otto piani. Secondo un testo babilonese noto come tavoletta dell'Esagila (conosciuto da una versione piú tarda, sempre babilonese, del 229 a.e.v.), la torre era alta quanto era larga, ed era composta da sette piani, ognuno piú piccolo del precedente; all'ultimo livello dimorava il dio Marduk, sospeso fra cielo e terra. Oggi ne rimane ben poco, oltre a una piccola parte delle fondazioni.
Molti testi antichi si occuparono della città di Babilonia, principale fra i quali una composizione chiamata dagli antichi scribi «Tintir=Babilonia», che descrive la città e i suoi epiteti sumeri, spiegati in accadico babilonese, in piú di sessanta tavolette che risalgono al 700-61 a.e.v., sebbene il testo fosse stato redatto secoli prima; lo scritto comincia con cinquantadue nomi sumeri di Babilonia, di cui Tintir è il primo. Questo elenco di nomi celebra Babilonia e ne descrive le costruzioni, le porte, le mura, i monumenti e altre caratteristiche, organizzate in base ai quartieri della città; nel I secolo a.e.v. fu poi tradotto in greco, che era diventato la lingua dell'élite mesopotamica.



12.17.
Schizzo di Robert Koldewey di una veduta della ziggurat e del santuario di Marduk a Babilonia, Iraq, 1910 circa. Inchiostro su carta.



zurro; i caratteri arcaizzanti usati per questa iscrizione pubblica imitano l'epigrafia dei tempi di Hammurabi, e i testi monumentali di questo genere sono in netto contrasto con i mattoni che recano impresse alcune scritte nel resto della città [**12.19**].

Un'altra iscrizione monumentale degna di nota di Nabucodonosor II ne registra le opere di costruzione, ma era un testo destinato alle fondazioni di un edificio [**12.20**]. L'iscrizione commemorativa ha la forma di una tavoletta d'argilla, ma è molto piú grande ed è fatta di pietra, si richiama al passato e usa forme epigrafiche volutamente antiquate; chi incise il testo calligrafico imitò perfettamente i caratteri in uso ai tempi di Hammurabi nel XVIII secolo a.e.v., cioè piú di mille anni prima. I segni cuneiformi arcaici sono, come l'iconografia, scelti di proposito per ancorare il mondo neo-babilonese al suo illustre passato storico, che si trovava negli oggetti antichi disseppelliti e si poteva copiare o imitare in manufatti con l'autorità culturale dell'antico.

L'iscrizione detta «East India», che prende nome dall'East India House Museum, a Londra, dove fu inizialmente esposta nel 1803, descrive invece le attività edili religiose di Nabucodonosor II, come il restauro della Casa dell'Akitu e della via processionale, della Porta di Ishtar e del palazzo Sud; commemora il lavoro su molti templi babilonesi, descrive in modo abbastanza particolareggiato gli interventi e i materiali, e inoltre menziona in dettaglio la ricostruzione della chiatta processionale di Marduk, permettendoci di intravedere alcuni dei riti riguardanti le statue degli dèi e i loro spostamenti nella città e nei dintorni.

Sigilli cilindrici.

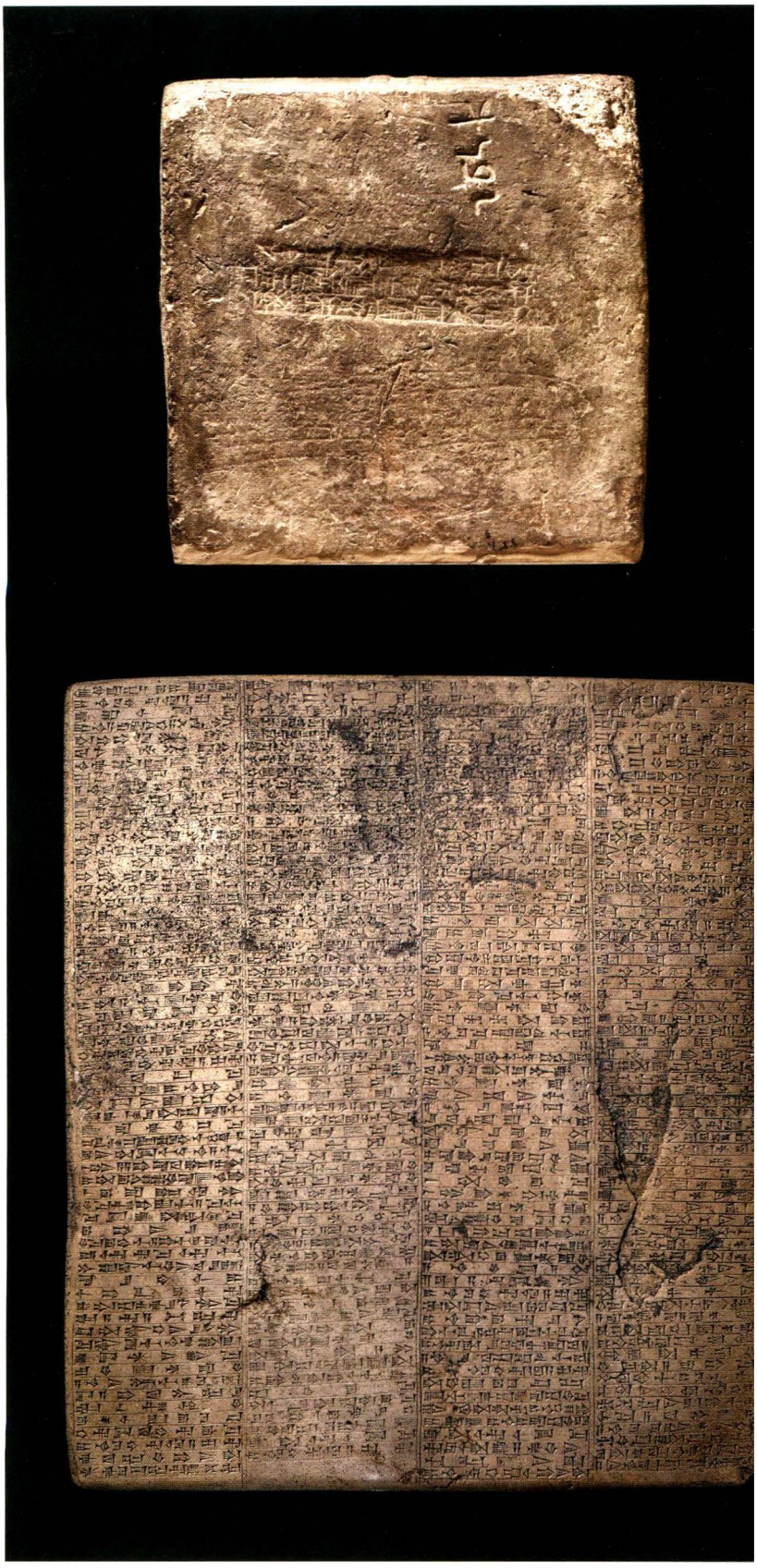
I sigilli babilonesi differiscono per certi aspetti dalle opere neo-assire dell'epoca dell'impero, quando l'Assiria dominava sul meridione. In Babilonia si usavano piú pietre dure che in Assiria, e l'abilità tecnica babilonese nell'intagliare particolari minuti in questi materiali è senza pari. Alcuni modelli

12.18.
Pannello con iscrizione regia,
Babilonia, Iraq, 605-562 a.e.v.
Mattoni di argilla con smalto colorato,
altezza del pannello 14,3 m.

12.19.
(*in alto*) Mattone con iscrizione impressa di Nabucodonosor II, Babilonia, Iraq, 604-562 a.e.v. Argilla cotta, h 33,5 cm.

Questo mattone mostra l'uso di un'impressione con l'iscrizione cuneiforme intagliata specularmente, un metodo usato per attribuire i mattoni alla campagna edilizia del monarca regnante. Questi testi venivano impressi sull'argilla fresca durante la fabbricazione del mattone; il nome del loro produttore, Zabina, è scritto qui su un lato in aramaico, una lingua (strettamente imparentata con l'accadico) parlata comunemente in Mesopotamia già nei secoli precedenti, ma che comincia ad apparire piú spesso in forma scritta solo in questo periodo. È uno dei molti esempi di graffiti lasciati dagli antichi fabbricanti di mattoni e costruttori a Babilonia.

12.20.
(*in basso*) Iscrizione «East India», provenienza ignota, probabilmente Babilonia, Iraq, 604-562 a.e.v. Pietra, h 56,5 cm.



sembrano ripresi dagli stili medio-assiri del XIII secolo a.e.v.; a differenza di altri ambiti della scultura, nell'intaglio dei sigilli pare verosimile che gli artigiani babilonesi traessero scientemente ispirazione da queste opere medio-assire, che erano ricche di rappresentazioni vivaci di creature alate e di eroi in composizioni creative, e facevano uso di immagini naturalistiche con particolari complessi, distaccandosi dai modelli cassiti presenti in precedenza al sud.

Un elemento caratteristico dell'iconografia dei sigilli babilonesi è l'eroe che brandisce una spada a falcetto e si batte con creature mitologiche, grifoni o un demone-leone; un sigillo in calcedonio con l'iscrizione di Marduk-apla-iddina, per esempio, riporta un confronto tra un eroe e un leone su due zampe. Queste scene di combattimento sarebbero state poi molto amate nell'epoca persiana successiva alla caduta di Babilonia.

Un altro eccellente esempio di questo genere è un sigillo in corniola conservato alla Pierpont Morgan Library di New York [**12.21**]; qui lo scontro è fra l'eroe barbuto e alato e un demone-leone ritto, che si battono per la carcassa esanime, a testa in giú, di un toro: ma gli artigli del demone-leone, aguzzi e tesi, e il suo ghigno minaccioso non mettono in difficoltà la calma e sicurezza sovruma-

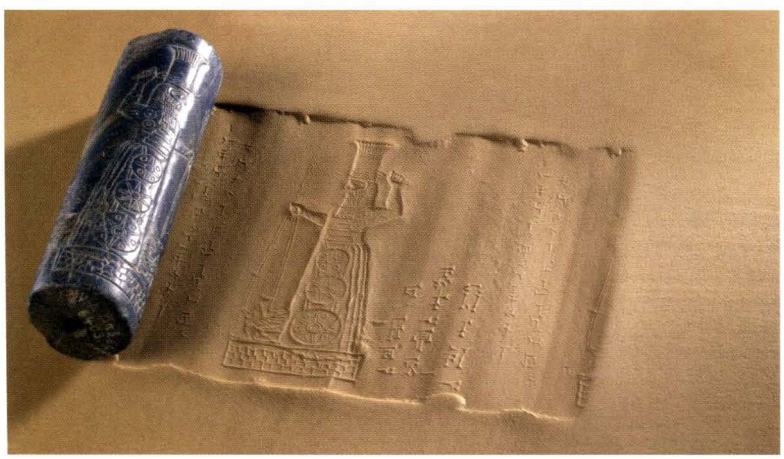
12.21.
Sigillo con eroe alato con scimitarra, toro e leone, provenienza ignota, probabilmente Babilonia, Iraq, 701-601 a.e.v. Corniola, h 3,9 cm.

na dell'eroe alato. Le figure sono intagliate con abilità superba, con la muscolatura liscia e arrotondata dei due personaggi a contrastare con la tessitura finemente dettagliata della gonna di pelli dell'eroe e il manto regolare del ventre del leone; l'eroe porta sulla fronte un diadema a punta, tipico di queste scene. Le immagini di disputa dell'arte glittica neobabilonese risalgono ai piú antichi sigilli cilindrici, come quelli sumeri dell'epoca protodinastica (III millennio a.e.v.; cfr. pp. 105-7). La scena diventa qui, però, un vero e proprio duello.

Nella corniola è intagliato anche il nome del proprietario: «[Appartiene] a Nabu-nadin-shumi figlio di Assur [...] che Nabu [gli] conceda la vita». Pare che l'iscrizione sia successiva alla realizzazione del sigillo; è incisa in rilievo e si legge direttamente dalla pietra, anziché essere stata incisa **a incavo** (e quindi specularmente) affinché appaia quando viene impressa. Inoltre il testo è inserito in uno spazio troppo ridotto perché fosse stato previsto al momento della composizione originaria. Quindi il sigillo fu presumibilmente riutilizzato da Nabu-nadin-shumi come oggetto votivo molto tempo dopo la sua creazione.

Un sigillo cilindrico di lapislazzuli rinvenuto a Babilonia riporta un'immagine del dio delle tempeste Adad, rappresentato come figura con barba e lunga chioma che porta un'alta corona e brandisce un fulmine in ogni mano [**12.22**]. Sulla parte anteriore della sua veste di stile babilonese compaiono tre dischi, ognuno con una stella stilizzata, e stelle piú piccole ornano il torace. Con la sinistra la divinità stringe anche un guinzaglio con cui trattiene un leone-grifone e un toro, e la sua immagine ci mostra l'aspetto delle statue cultuali nel I millennio a.e.v.

Questo sigillo è insolito per le grandi dimensioni e per le iscrizioni, aggiunte in tre momenti diversi. Il testo principale dice semplicemente «Sigillo del dio Adad»; in qualche occasione successiva fu aggiunta una seconda iscrizione, «Tesoro del dio Marduk [...] dal tempio Esagila». Il sigillo fu ritrovato all'interno di un gruppo di oggetti, ornamenti, gioielli e pietre preziose che erano stati raccolti in canestri nell'antichità, fra i santuari dell'Etemenanki e dell'Esagila, e aveva una lunga storia già prima di entrare a far parte di questa collezione per il dio: dopo la creazione venne trafugato nel VII secolo, insieme ad altri oggetti del tesoro del dio Marduk, da Sennacherib, re d'Assiria. Il suo successore, Esarhaddon, lo portò poi a Babilonia come atto di riconciliazione per placare gli dèi babilonesi: fu a quel punto che venne aggiunta la terza iscrizione, il testo di Esarhaddon, che dedicava il sigillo al supremo dio babilonese, Marduk. Il sigillo in lapislazzuli è di forma cilindrica con un foro longitudinale, ma presumibilmente non



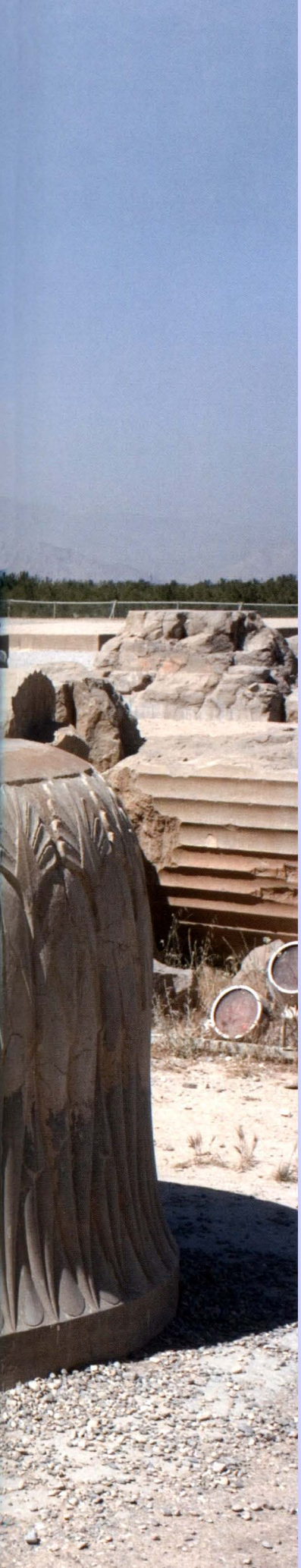
12.22.
Sigillo del dio Adad, Babilonia, Iraq, IX secolo a.e.v. Lapislazzuli, h 12,5 cm.

venne mai usato come tale: molto piú grande di un normale sigillo, e intagliato in rilievo anziché a incavo, era forse indossato dalla statua cultuale di Adad.

Verso la fine dell'epoca babilonese si diffusero maggiormente i **sigilli a punzone**, fatti di pietre come il calcedonio, spesso a forma di piccolo prisma con un'estremità arrotondata e un fondo piatto in cui era intagliata a incavo una scena [**12.23**]. Spesso raffiguravano un fedele o un sacerdote di fronte a un altare con i simboli degli dèi, simili in ciò ai monumenti *kudurru* cassiti. Il passaggio ai sigilli a punzone riflette la variazione nelle pratiche di scrittura di quel periodo. Nel corso del I millennio a.e.v., l'uso crescente dell'aramaico, scritto su pergamene, sostituí gradualmente le iscrizioni fittili in cuneiforme. I documenti venivano ripiegati o arrotolati e chiusi con uno spago; il nodo veniva sigillato con l'argilla e punzonato.

I Babilonesi erano amanti dell'antichità, sia nell'arte sia in altri ambiti della loro cultura: quando scoprivano opere antiche, le conservavano. Un testo ci dice che i manovali di Nabonedo rinvennero una statua di Sargon di Akkad e la collocarono in un tempio, dove le venivano tributate offerte regolari. Quando i templi venivano restaurati, si identificavano e conservavano le fondamenta precedenti, a dirci che si agiva in un modo simile a quello della moderna archeologia scientifica. Nabonedo afferma che a Sippar il suo predecessore Nabucodonosor II non era riuscito a trovare le fondamenta originali, e cosí lui aveva continuato l'opera fino alla scoperta di un deposito di fondazione di epoca accadica, il che permise un'adeguata ricostruzione del tempio di Shamash, dio del sole. Nabonedo e i suoi sapienti determinarono inoltre che Naram-Sin, di cui era stato scoperto il deposito di fondazione, aveva regnato 3200 anni prima: il calcolo era errato, ma rivela che gli studiosi babilonesi ben comprendevano la grande antichità della loro nazione. Nei loro interessi eruditi e archeologici, cosí come nelle opere d'arte, si vedevano appartenere a una tradizione antichissima, in cui studiavano, copiavano e commentavano manoscritti d'epoca, e raccoglievano e catalogavano i cimeli che disseppellivano. L'erudizione innovativa e lungimirante dei Babilonesi era grandemente ammirata nell'antichità, sia a oriente sia a occidente; e fu proprio la loro avanzata conoscenza della matematica e dell'astronomia a portare allo sviluppo di queste scienze nelle successive epoche persiane ed ellenistiche. I Persiani, i Greci e i Parti, a loro volta, non interruppero la cultura babilonese ma continuarono a sostenerla e ad appoggiarla come una tradizione venerabile; e cosí essa proseguí ben oltre il 539 a.e.v., quando Babilonia fu sconfitta da Ciro. I Persiani avrebbero ripreso le tradizioni babilonesi e assire e le avrebbero riunite in una nuova retorica visiva imperiale che avrebbe cambiato il mondo antico.

12.23.
Sigillo con fedele di fronte all'altare con drago *mushhushshu* e simboli divini, VI secolo a.e.v. Calcedonio, h 3,3 cm.



Capitolo tredicesimo

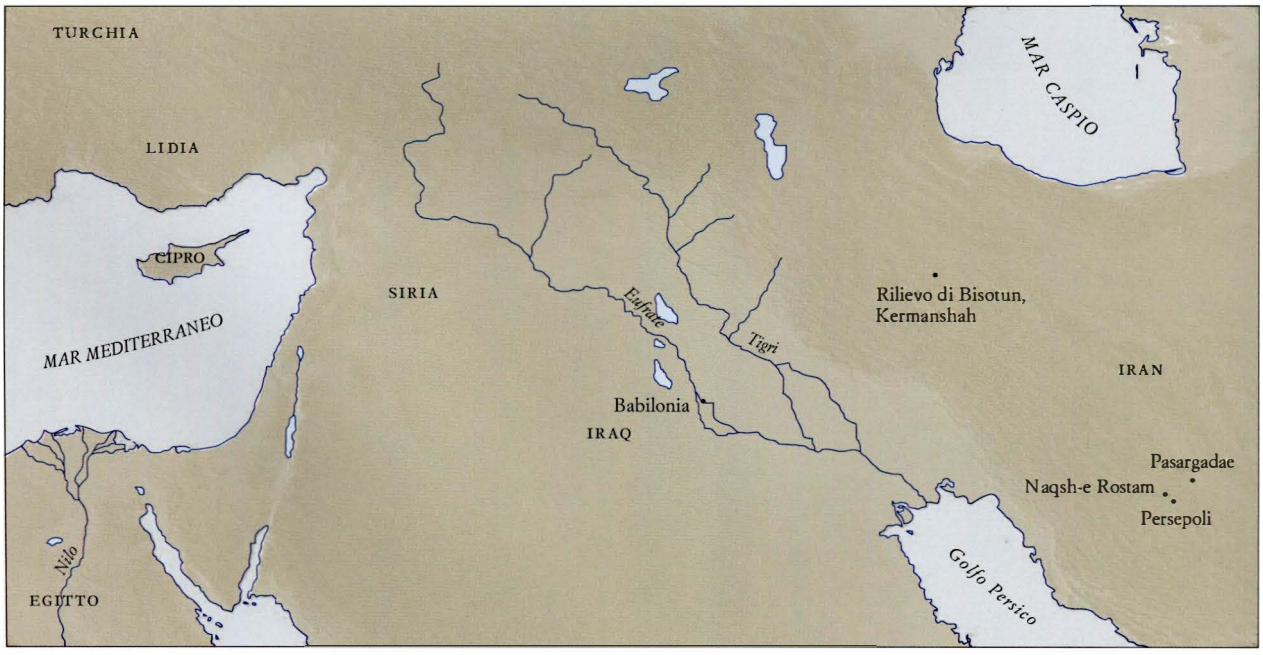
L'arte persiana achemenide

p. 294 Babilonia
294 Il cilindro di Ciro
295 La città
296 Pasargadae
298 Tombe scavate nella roccia e rilievi mesopotamici
302 Il rilievo di Bisotun
305 Persepoli
311 Naqsh-e Rostam
314 Scultura
316 Arti applicate e oggetti di lusso
316 Sigilli cilindrici
320 La fine dell'Impero persiano

Persepoli, Iran; veduta dell'Apadana (sala delle udienze) con il palazzo di Dario I sullo sfondo, 522-425 a.e.v.

L'ARTE PERSIANA ACHEMENIDE, 559-331 A.E.V.

Regnanti	Ciro il Grande, r. 559-530 a.e.v. Dario I, r. 521-486 a.e.v. Serse I, r. 485-465 a.e.v. Artaserse I, r. 464-423 a.e.v. Artaserse II, r. 404-359 a.e.v. Dario III, r. 335-331 a.e.v.
Città principali	Babilonia, Pasargadae, Persepoli, Susa
Fatti ed eventi notevoli	Al suo apice, l'Impero achemenide comprende Iran, Siria, Egitto, Asia Minore e le sue città greche, Tracia, parti dell'India settentrionale e l'Asia centrale; l'impero ha fine nel 331 a.e.v. quando Alessandro Magno sconfigge Dario III; Alessandro si considera erede dell'impero e signore di Babilonia
Opere d'arte importanti	Cilindro di Ciro Tombe scavate nella roccia a Qyzqapan e Ishkewt i Kur-u-Kich Rilievo di Dario a Bisotun Tombe scavate nella roccia a Naqsh-e Rostam



Il 29 ottobre del 539 a.e.v. Ciro il Grande fa ingresso nella città di Babilonia. Ha sconfitto questa enorme capitale dalla fama leggendaria e rivendicato per sé i titoli di Grande re, re di Sumer e di Akkad e re di Babilonia; e quest'ultimo, come in secoli successivi il titolo di imperatore romano, porta con sé un grande peso simbolico e nessi antichi. Cosí i Persiani **achemenidi**, che già controllavano uno degli imperi piú estesi e potenti dell'antichità, danno inizio a una nuova fase di potere in Mesopotamia. Ciro e i suoi eserciti avevano già sconfitto il re Astiage di Media, che controllava gran parte dell'Iran e dell'Anatolia orientale; si scontrarono poi con i Lidî dell'Anatolia occidentale, sconfiggendo re Creso e conquistando la capitale lidia, Sardi. Cambise, figlio di Ciro, conquistò a sua volta l'Egitto, e al suo apice l'Impero achemenide arrivò a comprendere l'Iran, la Mesopotamia, la Siria, l'Egitto, l'Asia Minore e le sue città greche, la Tracia, parti dell'India settentrionale e l'Asia centrale. La Babilonia era una delle sue province centrali e piú prospere, e la città omonima diventerà uno dei principali luoghi di residenza della corte achemenide.

Nella città di Babilonia, dove Ciro decide di risiedere per qualche tempo, e nel resto della Mesopotamia, le opere artistiche e architettoniche continuano tuttavia a seguire le tradizioni e i metodi locali, nonostante l'avvento di una nuova casa regnante. Come già la dinastia cassita a metà del II millennio a.e.v., i dinasti persiani non solo consentono la prosecuzione dei culti religiosi e delle tradizioni artistiche locali, ma anzi partecipano attivamente alla loro conservazione e al loro patrocinio; in piú, data l'inesistenza di una precedente tradizione di arte monumentale regia specificamente persiana, incorporano senz'altro alcuni aspetti delle arti figurative mesopotamiche. Entro la fine del VI secolo a.e.v. viene anche adottata la scrittura cuneiforme per la lingua persiana – usata nelle iscrizioni calligrafiche su monumenti e opere artistiche, nonché sui manufatti metallici di lusso per i reali – che diviene cosí soprattutto una nuova forma di scrittura da mettere in mostra, collegata direttamente alle immagini imperiali e agli oggetti di lusso.

I Persiani achemenidi tennero dunque in considerazione le opere assire e babilonesi che li precedettero, ma crearono anche una propria arte regia unendo tradizioni iraniane e del Vicino Oriente con quelle di zone piú lontane dell'impero. Tutte queste opere si realizzano sotto la stretta supervisione del re e della dinastia reale, al servizio di una nuova ideologia imperiale, in cui l'impero è un mondo ordinato, eterogeneo ma unificato sotto l'egida del re achemenide: l'arte imperiale achemenide, quindi, mette in evidenza la natura dell'impero piú della stessa persona del re. Come mostra la maggior parte dei monumenti imperiali, l'arte achemenide sottolinea inoltre un concetto di atemporalità, ben diverso dalla forte tensione verso la specificità storica e gli eventi straordinari che abbiamo visto in buona parte dell'arte mesopotamica e che raggiunse l'apice con i rilievi di palazzo assiri; in buona parte dell'arte achemenide, al contrario, gli ambiti mitico-eroici appaiono come allegorie dell'ordine dell'impero, mentre le immagini di re e cortigiani, guerrieri e diplomatici, sono elevate all'eternità che supera il tempo.

Sotto il dominio persiano Babilonia rimane un'importante città amministrativa, ma in altre parti dell'impero sorgono nuove capitali; nei nuovi centri di potere in Iran i re achemenidi danno lavoro ad artigiani, scultori e architetti di tutto l'impero, che fanno uso di materiali provenienti da ogni parte de-

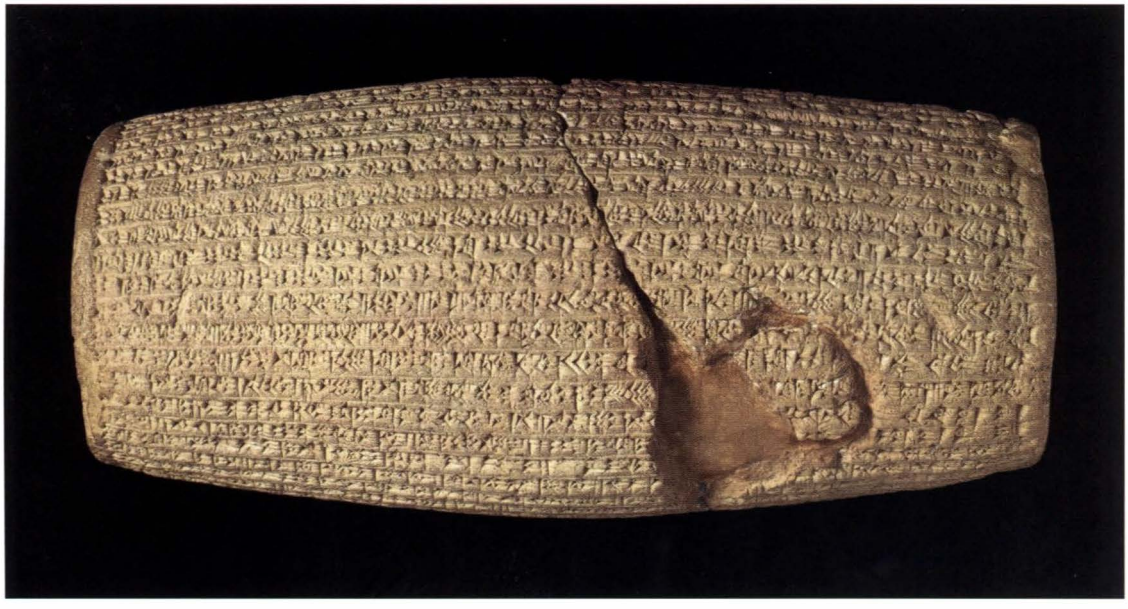
gli ampi dominî persiani per creare uno stile caratteristico e originale, integrato in concezioni e composizioni del tutto nuove. Questi artisti erigono nuove metropoli in Perside, nell'Iran meridionale (odierno Fars), la regione di provenienza dei Persiani, e per le loro nuove rappresentazioni visive del regno e dell'impero attingono all'arte e all'architettura babilonesi e assire, nonché alla tradizione elamita dell'Iran, declinando queste forme insieme alle tradizioni figurative egizie e all'opera degli scultori e scalpellini greci, e realizzando una nuova forma caratteristica d'arte imperiale il cui maggiore esempio è la magnifica città di Persepoli, una delle piú imponenti città antiche tuttora esistenti.

Babilonia.

Il cilindro di Ciro.

Uno dei manufatti piú importanti dell'epoca achemenide documenta l'arrivo di Ciro il Grande a Babilonia [**13.1**]. Noto oggi come cilindro di Ciro, questo manufatto in argilla viene spesso descritto come la prima dichiarazione dei diritti umani in quanto consentiva a chiunque di tornare alla propria terra d'origine; è un deposito di fondazione, realizzato per essere sepolto sotto la cinta muraria di Babilonia, nella forma cilindrica ben nota dalle iscrizioni regie babilonesi. Il testo, che è nella lingua e nella grafia del luogo, spiega che la vittoria di Ciro era stata concessa dagli dèi, i quali ne hanno fatto il legittimo successore, e afferma che il re di Babilonia Nabonedo aveva trascurato i culti e i riti sacri delle divinità babilonesi, fra cui il principale protettore della città, Marduk. Nabonedo viene anche criticato per aver imposto lavori forzati ai cittadini liberi. Gli abitanti di Sumer e Akkad, riferisce il testo, si erano impoveriti al punto di sembrare cadaveri, e cosí il dio Marduk aveva cercato per questa città un sovrano giusto per sostituire il negligente Nabonedo: prese per mano Ciro e «pronunciò il suo nome perché dominasse su tutto». In questa iscrizione da lui commissionata, Ciro è quindi presentato come liberatore piuttosto che come conquistatore: colui che è stato scelto dagli dèi locali per liberare Babilonia dal dominio oppressivo e corrotto del precedente monarca.

Sotto il regno di Ciro a Babilonia (539-530 a.e.v.) si torna quindi con gran devozione agli antichi culti trascurati da Nabonedo, con offerte nei templi e l'avvio della ricostruzione dell'Imgur-Enlil, la cinta muraria interna. Nel corso degli scavi necessari per i lavori di costruzione e ristrutturazione appare un deposito di fondazione di Assurbanipal, il re assiro del VII secolo a.e.v. Il resoconto di Ciro riferisce che questo cimelio precedente fu conservato con cura, secondo quanto previsto dagli editti; in questo modo Ciro proseguiva un'antica tradizione dei monarchi me-



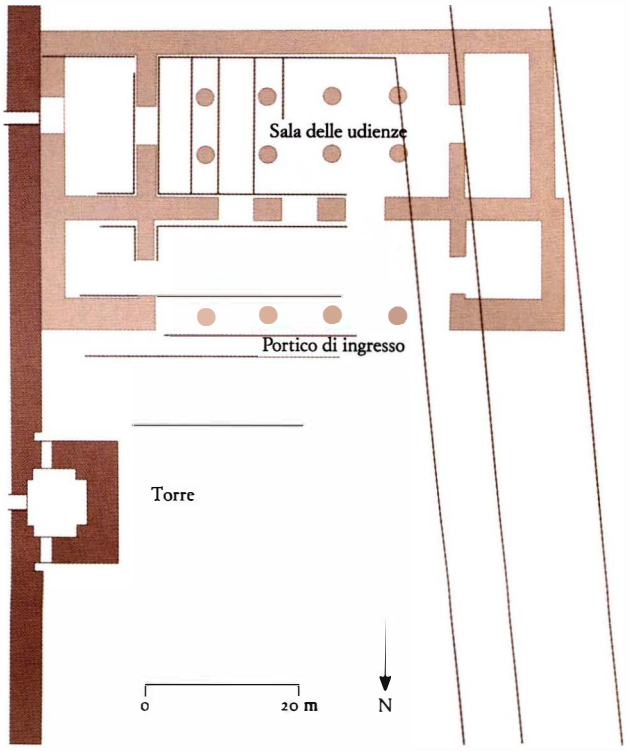
13.1.
Il cilindro di Ciro, da Babilonia, Iraq, 539 a.e.v. Argilla, h 22,9 cm.

sopotamici, quella del re devoto che protegge le opere e i monumenti del passato storico. Il testo del cilindro presenta dunque il nuovo sovrano come colui che opera in nome di Marduk, riportando un regno giusto e pacifico; e poiché Ciro fu anche responsabile del ritorno alle proprie patrie di popoli e dèi, acquisí la reputazione di re buono e tollerante.

Il cilindro di Ciro è quindi un testo di fondazione assolutamente babilonese; sebbene commissionato da un re persiano, è anche scritto da un punto di vista babilonese e nel contesto dell'ideologia mesopotamica. Fu realizzato per un rituale architettonico, una delle piú antiche tradizioni babilonesi, che prevedevano da circa duemila anni l'uso di cilindri di argilla nelle fondazioni, a forma di barile o di prisma. Nell'antica tradizione della Mesopotamia e nelle immagini che ne erano parte, era il re a portare il canestro necessario per il lavoro e a posare il primo mattone della costruzione di un tempio: Ciro partecipa cosí a questo secolare rituale del re-costruttore, legittimando il proprio regno all'interno dell'antichissima tradizione babilonese. Il cilindro di Ciro è perciò di enorme importanza archeologica, perché il testo permette di datarlo con precisione e rivela che i regnanti persiani della Mesopotamia, una volta conquistata ed entrati a far parte di questa antica e magnifica civiltà con i suoi illustri centri urbani e la loro arte e architettura, preferirono porre l'accento sulla continuità della tradizione piuttosto che sull'imposizione di forme straniere.

La città.

Nonostante la conquista, numerosi documenti sopravvissuti, in scrittura cuneiforme e in aramaico (le forme di scrittura usate in Mesopotamia), mostrano che Babilonia rimase un importante centro economico anche sotto il dominio persiano. Era una città cosmopolita: fonti del periodo persiano ci mostrano che, oltre ai Babilonesi e ai Persiani, ci vivevano Ebrei, Arabi, Fenici, Egizi, Indiani e Greci. Dai testi mesopotamici apprendiamo che i templi principali a Babilonia, Nippur e Uruk – insieme a chi ci prestava servizio – continuarono l'attività senza interruzione, cosí come proseguirono le operazioni mercantili e le transazioni legali riguardanti contratti, prestiti ed eredità; anche le importanti banche babilonesi delle potenti famiglie Egibi e Murashu continuarono l'attività come se non ci fosse stato alcun cambiamento. Nei testi del luogo leggiamo che Ciro «prese le mani del dio Marduk», divenendo cosí un legittimo sovrano mesopotamico favorito dagli dèi babilonesi.



13.2.
Pianta del palazzo achemenide a Babilonia.

Babilonia fu anche una delle principali residenze dei re achemenidi, ognuno dei quali vi trascorreva vari mesi all'anno. Anziché costruire nuovi palazzi, i re persiani continuarono per lo piú a usare quelli dei loro predecessori neo-babilonesi. Resistono tuttavia i resti di un piccolo palazzo, o padiglione, fatto edificare da **Artaserse II** (r. 404-359 a.e.v.) in stile puramente iranico, con una sala delle udienze rettangolare sostenuta da colonne (**sala ipostila**) e un portico con quattro pilastri fiancheggiati da torri quadrate [**13.2**]. La pianta è simile a quella degli edifici di Pasargadae e Persepoli e differisce dalla pianta a corte aperta dei palazzi babilonesi. I piedistalli scampanati delle colonne sono di pietra scura decorata con foglie stilizzate, un motivo proveniente dall'architettura achemenide (le colonne stesse non sono giunte fino a noi). Per le mura esterne fu usata invece una decorazione in mattoni invetriati, con rosette e immagini della guardia reale persia-

13.3.
(*a destra*) Testa femminile, Babilonia, Iraq, epoca achemenide, V-IV secolo a.e.v. Avorio, h 3 cm.

13.4.
(*in basso*) Anfora in miniatura con decorazioni a forma di occhio in smalto, rinvenuta nella tomba 109, Babilonia, Iraq, seconda metà del VI secolo a.e.v. Vetro opaco bianco con tecnica a nucleo friabile, h 6,8 cm.

na: rappresenta processioni policrome della guardia scelta del re, i Diecimila Immortali, con arco e faretra sulla schiena, che marciano brandendo lunghe lance. Alcuni dei pannelli furono realizzati in bassorilievo lucido, mentre altri sono scene dipinte su mattoni composti da una miscela di sabbia e calce.

Per via dei metodi di scavo d'inizio Novecento, del lavoro di ricostruzione del periodo post-persiano, e a causa del fatto che i Persiani proseguirono le tradizioni babilonesi già in essere, solo pochi manufatti babilonesi si possono far risalire con certezza alla presenza achemenide. Una piccola testa femminile in avorio finemente intagliata [**13.3**], rinvenuta a Babilonia e ora conservata a Berlino, ha il viso arrotondato, i grandi occhi a mandorla e i riccioli disposti con regolarità che si osservano in precedenti avori in stile siriano provenienti da Nimrud e in immagini femminili in terracotta. Anche un gruppo di recipienti di vetro opaco colorato [**13.4**] si può far risalire a quest'epoca; la forma dei vasi – un'anfora e un alabastron cilindrico – è di un tipo derivante dalla Grecia, ma i due oggetti furono realizzati in un laboratorio locale. Anche altri piccoli manufatti risalgono probabilmente a quest'epoca, in base al luogo di ritrovamento o a criteri stilistici, ma non sono ancora stati studiati a fondo.

Pasargadae.

Ciro stabilí la nuova capitale a Pasargadae, nell'odierno Iran [**13.5**]. Secondo le antiche fonti greche (Strabone di Amasea, un geografo greco che scriveva 500 anni dopo), la città fu fondata dopo la vittoria di Ciro su Astiage il Medo nel 549 a.e.v., nel punto esatto della battaglia. Il sovrano vi fece erigere tre palazzi con sale ipostile e portici, dotati di particolari architettonici che mostrano una forte influenza ionia. Le colonne avevano basi bianche e nere ed erano sormontate da capitelli a forma di animali addossati (cioè posti dorso a dorso).

All'epoca il regno di Lidia, a occidente, era già stato conquistato e gli scalpellini venivano portati di lí in Iran per lavorare nella nuova città. Tutti questi edifici maestosi erano disposti intorno a giardini formali curati e irrigati, che costituivano letteralmente un paradiso, dato che la parola greca di origine persiana *paràdeisos* indicava appunto giardini di questo tipo; e se le tecniche murarie

13.5.
Pasargadae, sala ipostila del palazzo residenziale di Ciro, 535-530 a.e.v. Le colonne di pietra calcarea si levano su basi di calcare bicolori, con sotto un plinto di calcare nero.

dell'architettura provenivano dall'Asia Minore occidentale (Turchia), l'iconografia derivava invece dalle arti palatine assire.

Un bassorilievo sul montante di un portale è l'unico ben conservato a Pasargadae [**13.6**]. Rappresenta un genio con quattro ali, nell'atto di entrare nel corpo della porta, che indossa vesti elamite ma porta una corona con un triplo *atef* in stile egizio, non dissimile da quella di Horus. Al di sopra della figura, un'iscrizione cuneiforme trilingue – **antico persiano**, elamitico e babilonese – recita: «Io Ciro, il re, l'Achemenide [costruii]»; la stessa iscrizione compare anche altrove, sulle pietre angolari dei palazzi di Pasargadae. Gli studiosi ritengono che l'iscrizione sia stata aggiunta in un momento successivo, durante il regno di **Dario I** (r. 521-486 a.e.v.), perché prima di lui non si usava il persiano scritto in caratteri cuneiformi: nell'iscrizione del rilievo di Bisotun (cfr. pp. 302-6) una dichiarazione suggerisce infatti che fu proprio Dario a creare

13.6.
Rilievo raffigurante un genio con quattro ali, porta R, Pasargadae, Iran, 559-530 a.e.v. Calcare.

Il rilievo recava l'iscrizione: «Io Ciro, il re, l'Achemenide [costruii]».

questa grafia, e visto che si tratta di un modo di scrivere inventato ex novo, è probabile che l'affermazione sia veritiera. In ogni caso, l'uso di simili iscrizioni trilingui, in scrittura cuneiforme e comprendenti la versione in babilonese, rimase una pratica abituale per i monumenti achemenidi.

La figura alata del guardiano di porta era ispirata all'arte assira; fa parte del novero di sagome che custodiscono i montanti delle porte a Pasargadae e ricorda le immagini del palazzo di Sargon II a Dur Sharrukin (cfr. cap. X, p. 239), ma nella sua commistione di particolari, che comprende forme fenicie egizianeggianti, differisce da quei predecessori in quanto esprime una nuova visione imperiale che consapevolmente usa, ma senza limitarsi a riprodurre, le precedenti arti regie.

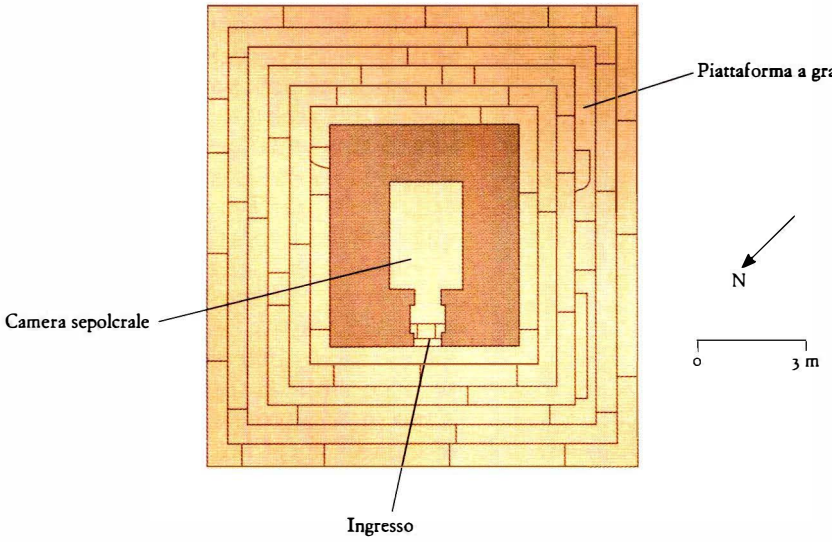
La grandiosa tomba di Ciro fu eretta in un parco reale a Pasargadae, dove vennero piantati un folto boschetto e un elegante giardino [**13.7 a, b**]. In questa regione l'enorme tomba costituisce un tipo di sepoltura completamente nuovo, perché è un mausoleo in pietra isolato. In Asia Minore non mancavano tombe monumentali a sé stanti, mentre in Mesopotamia la forma usuale erano tombe scavate nella roccia o interrate.

La tomba di Ciro è formata da conci (pietre squadrate) ed è di forma rettangolare. Al di sopra di un'alta piattaforma a gradoni è eretta una camera di pietra con un tetto a spioventi; il complesso era originariamente alto dieci metri. Un'iscrizione sulla tomba recita: «Uomo, io sono Ciro, che fondò l'impero dei Persiani e fu re d'Asia. Non mi invidiare perciò questo monumento». Secondo lo storico greco Arriano, all'interno della camera vi era un sarcofago aureo in cui era deposto il corpo di Ciro, con a fianco un divano con le zampe d'oro lavorato. Lo spazio interno era coperto da un arazzo babilonese e tappeti viola, e vi si potevano ammirare indumenti di fattura babilonese, splendide vesti azzurre, collane, pugnali e orecchini. Questa descrizione ci dà un'idea di come potesse essere l'interno delle tombe reali achemenidi, sebbene fossero per la maggior parte scavate nella roccia. La tomba di Ciro, però, è piú vicina alla tradizione dei grandi sepolcri di pietra dell'Asia Minore occidentale, regione che venne a essere incorporata nell'Impero persiano.

Tombe scavate nella roccia e rilievi mesopotamici.

Le tombe scavate nella roccia a Qyzqapan e a Ishkewt i Kur-u-Kich, nel Kurdistan iracheno nordorientale, sono esempi perfetti delle sepolture d'élite dell'epoca achemenide in Mesopotamia, sebbene sia tuttora in discussione l'esatta datazione di entrambe.

La tomba di Qyzqapan è larga 7,13 metri, alta 5 e profonda 2,78, scavata nella facciata di roccia circa 8 metri sopra il livello del terreno [**13.8**, p. 300; **13.9 a-c**, p. 301]. Questa posizione innalzata, oggi difficile da raggiungere, induce a chiedersi perché sepolcri simili fossero ubicati in luoghi remo-



13.7. a, b
Tomba di Ciro, 530 a.e.v. Alta 11,1 metri, al di sopra di una piattaforma a sei gradoni somigliante a una ziggurat, con base di 13,4 × 12,3 m.

13.8.
Tomba scavata nella roccia, Qyzqapan, Kurdistan iracheno, VI-V secolo a.e.v.

ti ed elevati. Chi li realizzò dovette far uso di ripiani o impalcature non piú esistenti e lavorare in questo punto inaccessibile, con gran difficoltà, per molti giorni. Questi siti furono scelti al fine di proteggere le tombe da danni e saccheggi? Oppure l'ubicazione aveva a che fare con qualche aspetto del paesaggio naturale significativo per gli antichi? L'altezza era necessaria per motivi religiosi? Può darsi che la collocazione della tomba sia stata scelta tenendo in considerazione le caratteristiche del terreno circostante, il quale presenta aspetti emblematici, come in particolare l'alta vetta tuttora visibile direttamente di fronte al portico d'ingresso della tomba, minuziosamente lavorato. Quale che fosse il motivo, la scelta del luogo e la quantità di lavoro altamente specializzato necessario per scolpire una simile tomba monumentale indicano che si trattava del luogo di sepoltura di una famiglia importante.

All'interno della tomba di Qyzqapan ci sono tre camere funerarie, piú spazi per sarcofagi scavati nella roccia: poiché questi loculi sono troppo piccoli per un adulto disteso, è possibile si trattasse di *astodan* (in persiano *sotodan*), ossari in cui venivano riunite le ossa di corpi lasciati esposti. La facciata

del sepolcro di Qyzqapan è intagliata a formare un ingresso dotato di due lesene in stile ionico ai lati di una porta; la volta del portico di ingresso è intagliata nella roccia in modo da imitare travi di legno, e un ampio bassorilievo al di sopra della porta rappresenta due uomini ai lati di un altare a gradini; entrambi hanno la mano destra levata, portano nella sinistra un arco che poggia sulla punta del piede e indossano vesti nello stile dei Medi, con una tunica lunga e pantaloni ampi. L'uomo sulla destra porta anche, drappeggiato sulle spalle, un *kandys*, una veste con lunghe maniche che pendono lungo i fianchi; anche il copricapo, un *bashlyk*, è tipico dei Medi. Al di sopra di questa scena, negli spazi fra i capitelli alla sommità delle lesene, vi sono tre emblemi divini: al centro si vede un cerchio con una mezzaluna che sostiene una divinità maschile barbuta rivolta verso sinistra, a destra c'è una stella con undici raggi, che ricorda gli emblemi della dea Ishtar, e a sinistra c'è un simbolo con quattro ali che si ritiene sia un'immagine del dio achemenide **Ahura Mazda**. L'emblema a stella reca ancora tracce della colorazione originale in rosso e oro, che indica che la facciata era dipinta a colori vivaci.

Una tomba piú piccola, nota in loco come Kur-u-Kich, si trova, sempre scavata nella roccia, a circa 2,5 km a sud di Qyzqapan; è anch'essa dotata di lesene, ma per il resto è priva di sculture, il che fa ritenere che la facciata possa esser stata dipinta.

Al di fuori della Mesopotamia, nell'Iran vero e proprio, le tombe scavate nella roccia e i rilievi rupestri si possono considerare come forme scultorie in cui gli artisti della dinastia achemenide eccellevano senz'altro. Sebbene in questa zona esistessero rilievi rupestri precedenti, le nuove opere achemenidi sono senza pari, quanto a dimensioni e complessità del loro programma visivo: i loro autori portano a nuove levature i testi monumentali, creando rilievi rupestri puramente calligrafici, come nelle iscrizioni incise sulla

13.9.
(*dall'alto*)

a Dio barbuto, forse Ahura Mazda, con in mano un *barsom* (oggetto rituale).

b Dio barbuto con lunga veste, con in mano un *barsom*, stante in una mezzaluna.

c Emblema a stella, forse per Ishtar-Anahita, con tracce di colore originale.

13.10.
Rilievo rupestre calligrafico a Gandj Nameh, monti Alvand, Iran, VI-V secolo a.e.v.

Due iscrizioni trilingui quasi identiche di Dario I e Serse, vicino alla cascata di Gandj Nameh, in lode del dio Ahura Mazda, in cui è la scrittura stessa a farsi monumento. I testi sono in babilonese, elamitico e antico persiano.

roccia della cascata di Gandj Nameh vicino a Ecbatana (moderna Hamadan) [**13.10**]. Queste incisioni calligrafiche erano veri e propri monumenti, non tombe o altro; i Persiani presero la scrittura cuneiforme e l'idea dei testi in mostra e li trasformarono in una nuova forma di monumento scritto destinato a durare per sempre.

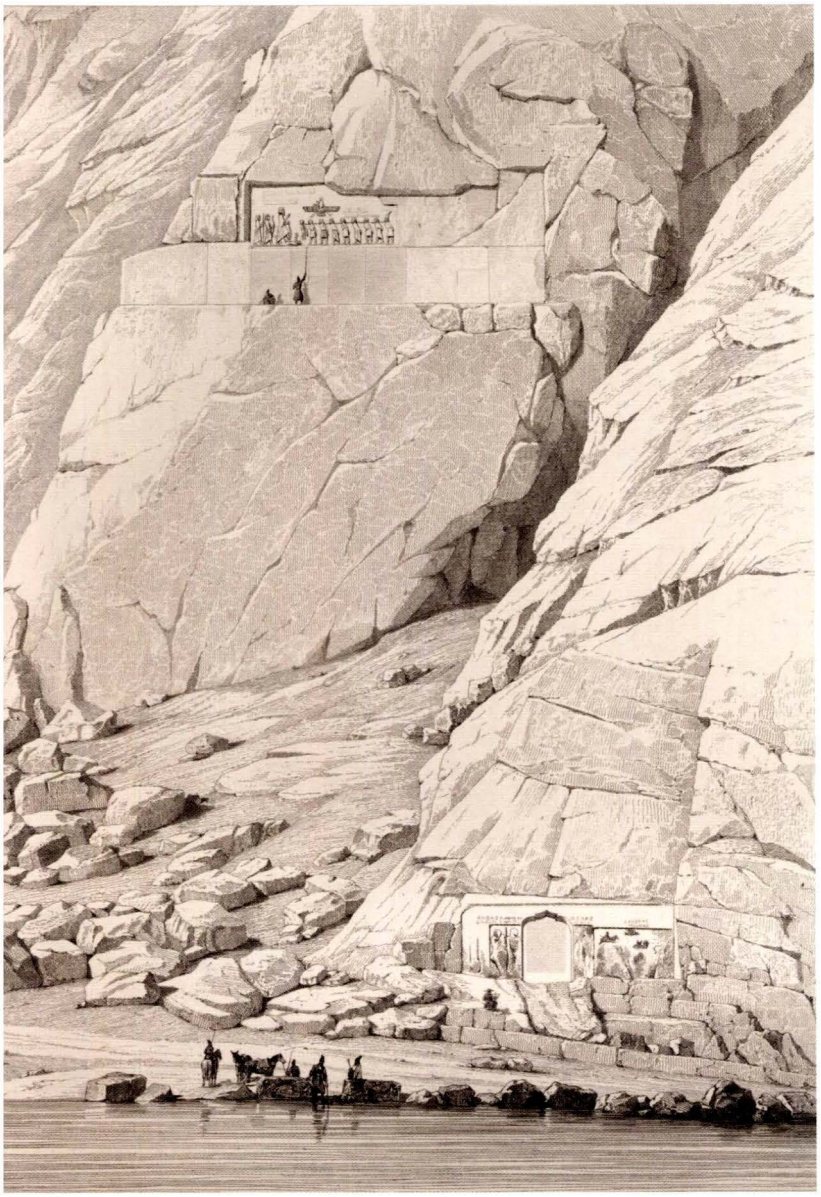
Il rilievo di Bisotun.

A Bisotun (Bagastana in antico persiano, cioè «luogo degli dèi»), vicino a Kermanshah, permane un importante monumento dell'epoca achemenide, tuttora visibile in alto sopra la pianura sottostante e scolpito sulla facciata di una rupe nei monti Zagros, lungo la strada di Khorasan, che porta da Babilonia a Ecbatana, nel cuore della Media [**13.11-13.13**]: si tratta di un rilievo di grandi dimensioni con un'iscrizione trilingue, in antico persiano, babilonese ed elamitico. Come a Gandj Nameh, questo sito è un puro monumento e non una sepoltura: scolpito su un pannello rettangolare intagliato nella rupe, delle dimensioni di 3 × 5,5 m, il fatto straordinario che sovrastasse la pianura di qualcosa come 75 metri lo rende ancora piú notevole come dichiarazione di potenza. In origine nelle rocce sottostanti erano stati scolpiti gradini da cui scultori e scribi potessero intagliare il rilievo; sostegni che furono successivamente eliminati per spianare la parete, come si vede esaminando la superficie della pietra. Gli scalpellini do-

13.11.
Rilievo di Bisotun, monti Zagros, Iran, 520 a.e.v.

vevano lavorare su uno spazio molto stretto e alto, in una situazione assai precaria, e la cosa è ancor piú considerevole sapendo che al rilievo fu aggiunta una sezione successiva, quando sulla destra venne inclusa la figura di un re sconfitto.

Bisotun è il piú studiato dei monumenti achemenidi, e risale all'inizio del lungo regno di Dario; lo rappresenta di profilo, alla sinistra di una scena su un unico registro, rivolto verso destra. Nella mano sinistra impugna un arco, mentre l'altra è sollevata col palmo rivolto in fuori. Uomini provenienti da varie parti dell'impero, che si erano ribellati contro Dario, sono in fila di fronte a lui, tutti lungo la stessa linea formata da una stretta mensola di iscrizione. Gli uomini sulla destra, in scala piú piccola rispetto a Dario, sono uniti per il collo da una lunga corda, con le mani legate dietro la schiena; ciascun ribelle reca indicati il nome e la nazionalità e porta vesti tipiche della sua terra. Alle spalle di Dario due attendenti in abiti persiani sono piú piccoli di lui ma piú grandi dei nemici sconfitti. Sotto il piede sinistro di Dario c'è un altro avversario vinto, Gaumata, pretendente al trono, su cui il sovrano incede come segno di potere, mentre lo sconfitto protende le braccia a chiedere pietà. In fondo alla fila dei vinti c'è Skunkha, re degli Sciti, con un copricapo a punta; la sua immagine fu aggiunta lievemente piú tardi, in quanto egli fu sconfitto nel terzo anno del regno di Dario (519 a.e.v.), evento aggiunto in un paragrafo alla fine dell'iscrizione. In alto, centralmente rispetto alla scena, c'è un disco alato con una figura antropomorfa rivolta verso Dario (presumibilmente Ahura Mazda), che indossa una tiara a tre corna sormontata da una stella a sette punte. Il rilievo non presenta indicazioni di profondità né di uno spazio retrostante: le figure appaiono come sagome scolpite ad altorilievo che emergono da una superficie che è soprattutto uno spazio testuale.



13.12.
Disegno di Pascal Coste del rilievo di Bisotun in *Voyage en Perse de MM. Eugène Flandin, peintre, et Pascal Coste, architecte*, vol. I, pubblicato a Parigi nel 1851.

La scena rappresenta la storia dell'ascesa di Dario al trono, a noi nota sia da Erodoto sia da Ctesia, medico e scrittore greco, originario di Cnido (oggi in Turchia sudoccidentale), che visse alla corte persiana durante il regno di Artaserse II. Anche il testo sul monumento spiega la scena, riferendo in dettaglio l'arrivo al potere di Dario e le sue vittorie sui nemici. Il tempo sequenziale è compresso in modo tale che la vittoria su Gaumata e la successiva sconfitta dei ribelli – avvenute in momenti diversi in luoghi diversi – sono poste insieme nella stessa immagine. Anziché presentare gli eventi in una narrazione continua, come facevano i bassorilievi assiri, il monumento di Bisotun è un'immagine emblematica fuori del tempo: episodi storici diversi vengono riuniti in un unico evento trionfale, con il dio Ahura Mazda che pone i ribelli sotto il controllo di Dario; il grande re li accusa di essere simulatori e bugiardi, mentre lui giura di essere sincero, presentando così un dualismo tra vero e falso come parte della giustificazione del suo trionfo.

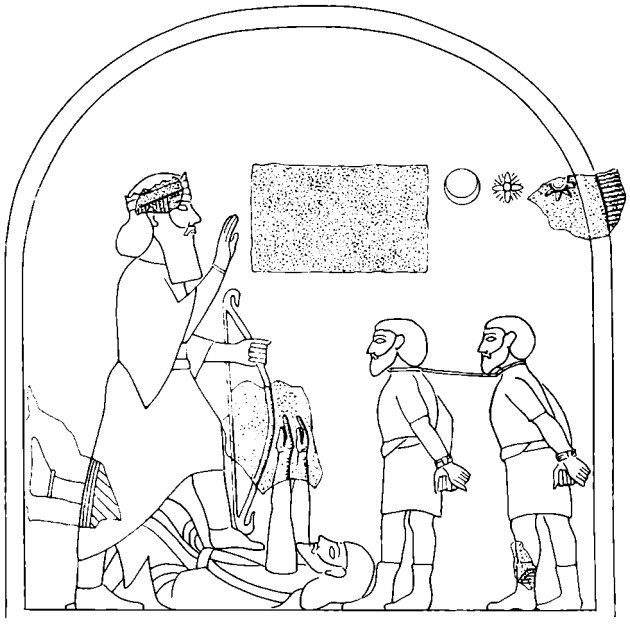
Scolpito nella parte alta della facciata della rupe, il rilievo è visibile da una strada pubblica, da cui lo si è potuto ammirare nel corso dei secoli. Non era però il testo ad avere il maggior effetto sugli osservatori, malgrado l'iscrizione fosse redatta con cura in tre lingue, ma senza essere visibile a una tale distanza: il vero impatto sul viaggiatore veniva dalla scultura in sé, e in particolare dalla posizione elevata e dalle dimensioni enormi. Anche chi avesse scalato la parete per vedere meglio non avrebbe potuto leggere il testo, vista la limitata alfabetizzazione nell'antichità; è il potere della scrittura di per sé a essere sfruttato qui – la parola scritta in quanto tale, come tecnologia di comunicazione attraverso il tempo –, a maggior ragione considerando che la lingua persiana non veniva scritta se non a fini monumentali (i documenti d'archivio della dinastia achemenide erano scritti invece in altre lingue: babilonese, elamitico, aramaico). Il rilievo di Bisotun è un monumento pubblico in cui il potere della scrittura si fa tutt'uno con il potere delle immagini per trasmettere il trionfo di Dario, re dei re.

Dato il ruolo che il rilievo di Bisotun ha rivestito nella decifrazione della scrittura cuneiforme, si è prestata più attenzione al testo che alle immagini o alla concezione del monumento come opera complessiva. Il testo trilingue fu il primo a essere decifrato dagli studiosi moderni (cfr. cap. 1, pp. 23-25) e l'iscrizione è anche stata studiata come importante documento storico, perché fu composta per evidenziare la discendenza di Dario da Achemene e la sua appartenenza alla dinastia achemenide, concentrandosi sull'evento storico della sua ascesa al trono. Se però consideriamo il testo come parte di un'opera più ampia, che comprende anche le immagini e l'ubicazione ineguagliabile, capiamo come questo formidabile monumento scultorio promanasse potere e autorità in modo integrato.

Così come i caratteri usati erano stati ripresi da quelli mesopotamici ed elamiti, an-

che l'immagine di Bisotun è direttamente influenzata dalle arti di quelle regioni, e in particolare dai rilievi rupestri di Ur III e paleo-babilonesi, che a loro volta si rifanno alla precedente arte accadica, rilievi che gli scultori achemenidi potevano vedere nelle zone circostanti. Anche il rilievo commemorativo su roccia del re Anu-banini (2000 a.e.v. circa), ubicato circa 150 chilometri a ovest di Bisotun, mostra un sovrano che incede sul corpo di un nemico sconfitto, motivo che avevamo incontrato per la prima volta nella stele di Naram-Sin dell'era accadica [**5.9**, p. 124]. Nella stessa zona erano visibili almeno quattro antichi rilievi rupestri iraniani, risalenti al III millennio a.e.v.; in epoca elamita, nel II millennio a.e.v., simili rilievi venivano scolpiti anche nell'Iran meridionale. Gli scultori che lavoravano per Dario conoscevano questi monumenti: erano parte del loro orizzonte storico, intagliati nel loro ambiente da millenni, e rappresentavano una delle antiche forme d'arte caratteristiche dell'Iran.

Le dimensioni del re nel rilievo di Bisotun, maggiori di quelle del suo seguito e del vinto, sono una convenzione che sarebbe stata ripresa nella successiva arte classica achemenide, cosí come altri particolari del bassorilievo, tra cui l'abbigliamento del monarca, che porta una corona merlata con stelle e fiori di loto, mentre gli uomini del seguito hanno fasce ornate di rosette intorno al capo. Le vesti di corte persiane, strette da una cinta alla vita, con maniche ampie e pieghe diagonali, piú una centrale verticale, divennero lo standard, mentre l'immagine del re trionfante in un contesto storico è invece estremamente rara. Anzi, il rilievo di Bisotun è notevole anche in quanto è l'unico monumento achemenide che mostra un evento storico noto, il che riveste un interesse ancor maggiore considerando che si parla di un impero che conseguí numerose vittorie. L'arte reale achemenide, quindi, differisce dai numerosi riferimenti dell'arte mesopotamica a fatti storici, mostrati come accadimenti singoli o come serie di eventi nei rilievi di palazzo o sui monumenti. È un mutamento interessante nell'ideologia visiva dell'epoca, che si allontana dallo specifico e dallo storico per andare verso immagini universalizzate e trans-storiche della dignità reale: anziché concentrarsi sulle identità personali dei re, esplora la natura della loro posizione, che veniva ritratta come un aspetto atemporale dell'ordine naturale delle cose.



13.13.
Disegno di un'antica copia in basalto del rilievo di Bisotun, ritrovata a Babilonia, Iraq.

Il rilievo di Bisotun era collegato alla Babilonia e all'impero in modo diretto: nella città di Babilonia sono stati rinvenuti numerosi frammenti di una copia del bassorilievo [**13.13**], che aveva dimensioni inferiori e forse raffigurava solo la sezione principale della scena con Dario e i re sconfitti. Anche questi frammenti presentavano un'iscrizione in cuneiforme babilonese, che recava lo stesso testo, ma con un lieve cambiamento: al posto del nome del dio persiano **zoroastriano** Ahura Mazda, venne inserito quello del dio mesopotamico Marduk come nume che aveva favorito la vittoria. Cosí il dio babilonese veniva evocato in quanto osservava e approvava il dominio achemenide sulla propria terra.

Dario voleva creare una nuova retorica visiva per l'impero che aveva conquistato, e ci riuscí con il monumento rupestre di Bisotun: era l'inizio di una nuova immagine della regalità, di un nuovo stile classico, un linguaggio achemenide che presentava l'impero come parte dell'ordine naturale del mondo.

Persepoli.

Persepoli, la «città dei Persiani», è il nome greco di Parsa, una delle capitali dell'Impero persiano, costruita per la maggior parte durante i regni di Dario e di Serse I (r. 485-465 a.e.v.) e completata da **Artaserse I** (r. 464-423 a.e.v.) [**13.14-13.15**], per poi essere di-

strutta durante l'occupazione di **Alessandro Magno** nel 330 a.e.v. Persepoli era il cuore dell'impero, la sede delle incoronazioni; vi si tenevano le celebrazioni per l'anno nuovo, a cui giungevano dignitari da tutto il mondo per rendere omaggio al re persiano. La cittadella fortificata di Persepoli era parte di un vasto complesso che comprendeva la necropoli dei re e la vicina città in cui viveva la gente comune, ancora non esplorata dagli archeologi. I sepolcri dei re achemenidi venivano scavati nella roccia delle vicine rupi, in una località nota oggi come Naqsh-e Rostam, circa sei chilometri piú a nord (cfr. pp. 311-14). Anche dopo la distruzione del sito da parte di Alessandro il Macedone, i resti continuarono a essere visibili e visitati dai viaggiatori nel corso dei secoli; fu una delle prime località antiche del Vicino Oriente apprezzate dagli europei, ed è tuttora uno dei siti meglio conservati dell'antichità.

La piattaforma, o *takht*, di Persepoli si leva circa 14 metri al di sopra della pianura, formando un quadrilatero con i lati irregolari, di circa 428 × 300 metri. Per la costruzione vennero usati blocchi di pietra calcarea grigia estratti da una cava vicina, giustapposti senza malta. Sulla parete sud dell'elevazione Dario fece scolpire un'iscrizione in babilonese, in cui descriveva con orgoglio il proprio impero come terra di nazioni e lingue eterogenee, concessa dagli dèi.

Si accedeva alla monumentale arena composta da vaste sale sorrette da colonne attraverso i propilei noti come «Porta di tutte le nazioni», cominciata da Dario e completata da Serse [**13.16**], a cui stavano di guardia da entrambi i lati colossali sentinelle alate apotropaiche in stile assiro, secondo la tradizione delle porte di palazzo assire con i loro *lamassu*. Quelli di Persepoli non erano monolitici come in Assiria, ma composti da vari blocchi, con il corpo e le ali ritte a fondersi con i blocchi che componevano il telaio della porta. Come i loro predecessori, portavano tiare divine a corna sulle teste umane e avevano folte barbe e chiome ricciute acconciate ordinatamente, ma le proporzioni erano piú larghe e massicce. Un'iscrizione sull'interno della cornice, al di sopra della vista di profilo di uno dei *lamassu*, dichiara che Serse edificò questo ingresso come Porta di tutte le nazioni proseguendo l'opera di Dario, e inoltre che ogni cosa bella costruita a Persepoli era stata eretta col favore di Ahura Mazda: il testo mostra quindi l'orgoglio di Serse per le qualità estetiche della città.

Per la costruzione di Persepoli furono usati vari materiali: le sculture e le colonne erano tutte di pietra calcarea, mentre i solai erano in legno e, fra i telai delle porte e le colonne, le mura erano formate da mattoni decorativi invetriati. Le colonne dei fabbricati piú grandi erano particolarmente voluminose, composte da rocchi scanalati simili a quelli dell'architettura greca [**13.17**]. Nell'Apadana (cfr. p. 312) erano alte 17 metri, e recavano in cima decorazioni a foglia di palma, motivi floreali e volute, nonché uomini-toro, leoni e grifoni, ognuno dei quali misurava altri due metri d'altezza. I piedistalli erano scolpiti a forma di fiori a campana rovesciata, sicché le colonne parevano posarsi sulla base dei petali.

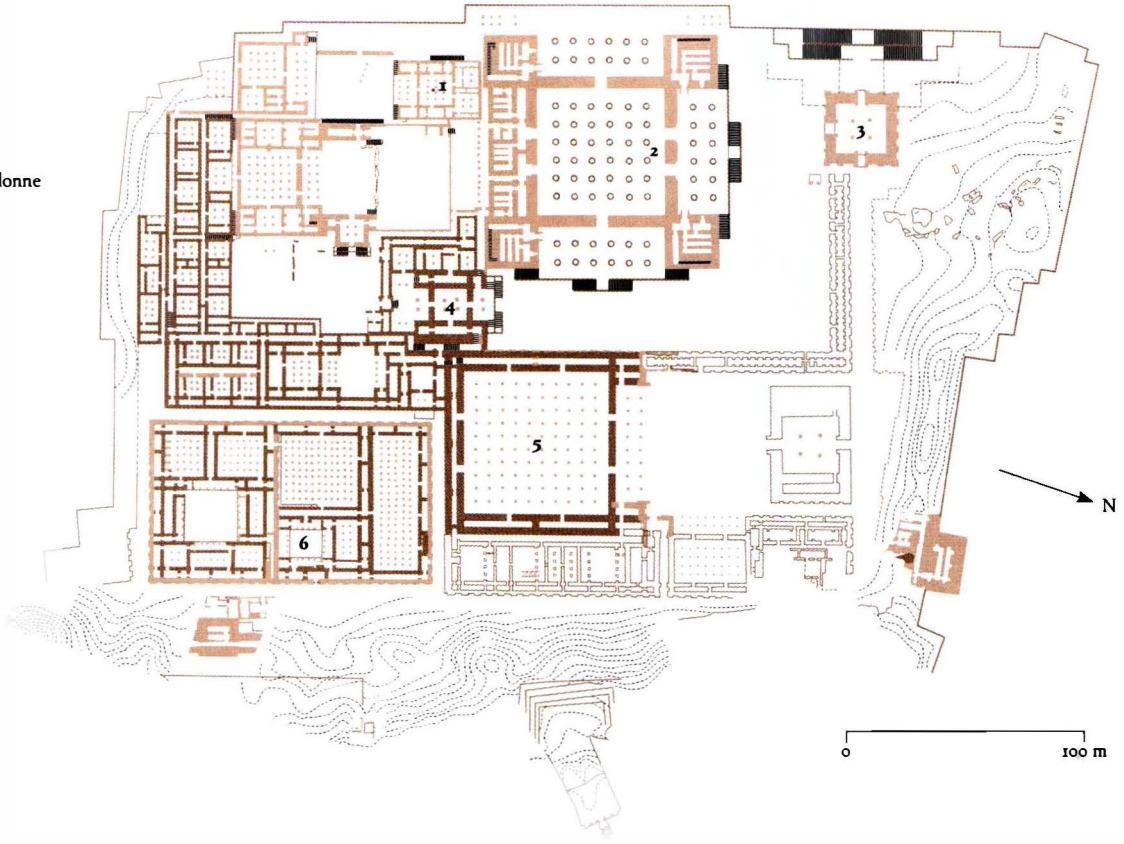
È a Persepoli che l'arte reale achemenide classica si osserva al suo meglio; le tecniche architettoniche e il programma scultorio rappresentano una miscela di elementi che provengono dalla Mesopotamia, dall'Egitto, dalla Ionia e dall'Iran. Le forme egizie appaiono nei dettagli architettonici; le sagome floreali dei capitelli e le modanature a cavetto in stile egizio (le parti aggettanti delle trabeazioni) stanno fianco a fianco con i tori alati e i demoni-leone di origine assira. Nel programma scultorio si osserva una lavorazione in stile greco [**13.18**], mentre le colonne svettanti sono una sintesi di elementi egizi, assiri e greci trasformati in una nuova architettura imperiale persiana, che incorpora l'eterogeneità delle nazioni e delle tradizioni dell'impero.

Dopo aver attraversato la Porta di tutte le nazioni, i dignitari e i nobili si avvicinavano all'Apadana, che era il piú grande dei fabbricati e si innalzava su una sua piattaforma. Era un edificio quadrato per udienze, di 109 metri di lato, con colonne alte circa venti metri dotate di capitelli a forma di toro e di leone; Dario vi aveva depositato testi di fondazione d'oro e d'argento in involucri di pietra, in forma di iscrizioni cuneiformi

13.14.
Veduta delle rovine di Persepoli, Iran.

13.15.
Pianta di Persepoli.

1 Palazzo di Dario I
2 Apadana
3 Porta di Serse
4 Tripylon
5 Sala delle cento colonne
6 Tesoro



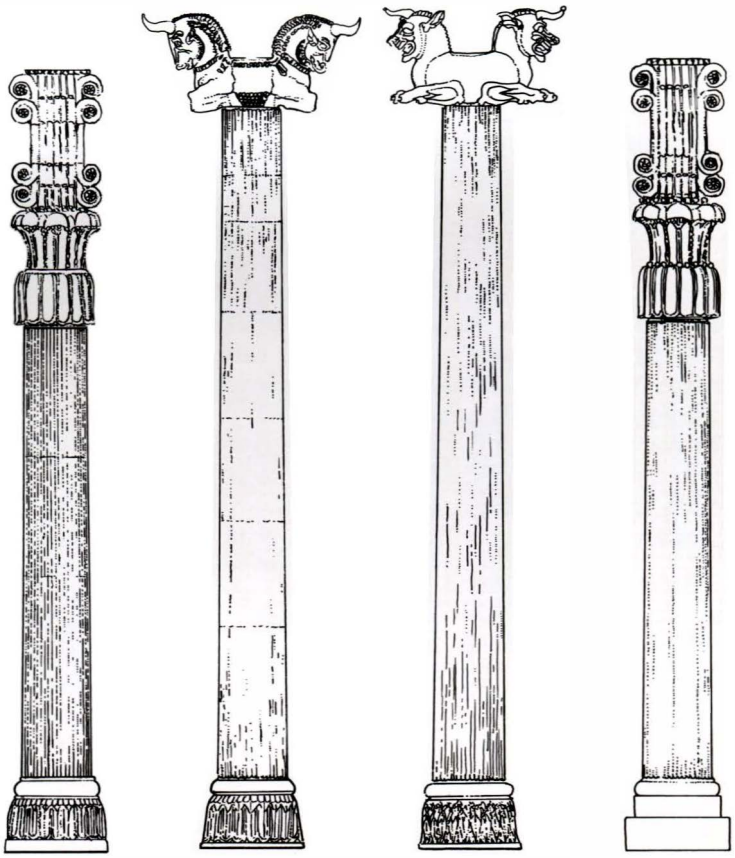
13.16.
(*in alto*) Porta di tutte le nazioni, Persepoli, Iran, v secolo a.e.v. (485-465, regno di Serse I).

13.17.
(*a destra*) Tipi di colonne achemenidi.

Le colonne scanalate erano sorrette da basi composte da due elementi (foglie di loto e toro [modanatura a sezione semicircolare]) e avevano alla sommità (*da sinistra a destra*):

1. capitelli con volute multiple e foglie di loto;
2. tori con corna;
3. leoni con corna.

Le colonne arrivavano a 19,8 metri di altezza.



13.18.
I rilievi dell'Apadana raffiguravano i popoli dell'impero: Sciti con il copricapo a punta, Battriani con i cammelli e Greci della Ionia davanti a questi ultimi.

trilingui, in babilonese, elamitico e antico persiano. I testi di fondazione erano un'antica tradizione locale, nata nel III millennio a.e.v. nelle città-stato sumere, ma a Persepoli la scelta dell'oro e dell'argento per questi oggetti è coerente con lo sfarzo e il lusso imperiali della città. La facciata delle scalinate monumentali dell'Apadana era coperta di rilievi che raffiguravano guardie imperiali di profilo, di fronte a un'iscrizione reale sovrastata da un disco alato. A ogni angolo un leone attaccava un toro, un ulteriore antico simbolo iconografico che trasmette il senso dell'ordine del regno e del potere esercitato in modo corretto.

A Persepoli la scultura interagisce direttamente con il visitatore: spesso le figure dei dignitari e delle guardie sono scolpite a rilievo ai lati della scalinata, con i piedi sui gradini, mentre salgono a fianco dell'osservatore [**13.19**]. Pertanto, non raccontano la vicenda di uno specifico evento o corteo, ma sono una narrazione interattiva del posto del visitatore nell'ordine della cerimonia imperiale. Alla fine della processione il visitatore raggiungeva il Tripylon, un piccolo edificio con tre porte in cui vedeva l'immagine del re di profilo ai lati dell'entrata, con i servitori che gli sorreggono un parasole sopra il capo, mentre in alto fluttua l'emblema di Ahura Mazda [**13.20**, p. 311]; i visi sono rivolti all'insú, mentre i piedi poggiano sulla base della porta. In questo modo, le pareti al lato della scala del Tripylon, le scalinate dell'Apadana [**13.21**, p. 312] e le altre strutture del palazzo trasmettono direzione e movimento, guidando il visitatore e al contempo sottolineando l'idea che Persepoli sia uno spazio cerimoniale che ripercorre periodicamente il tempo.

Le genti di questo impero tanto vasto ed eterogeneo sono rappresentate in una teoria di portatori di tributi sulla scalinata est dell'Apadana: gli Armeni con vasi di metalli preziosi e cavalli, i Babilonesi con tessuti e ciotole, i Siri e i Lidî con opere di oreficeria, gli Indiani di Gandhara con buoi e i Greci con matasse di lana. Ai lati delle pareti dell'Apadana, file ripetute di guardie danno un'idea della potenza militare inarrestabile degli Achemenidi, forse raffigurando l'unità

d'élite dei Diecimila Immortali; e negli anditi ci sono eroi che si battono in duello contro leoni, asseverando ulteriormente l'ordine portato dall'impero sul caos. Queste composizioni di contese a due sono note anche nell'arte greca della fine dell'era arcaica e dell'inizio di quella classica, contemporanea dell'arte achemenide, dove sono descritte con il termine *agon*, a intendere uno scontro fra due forze alla pari. Le immagini del re assiso su un trono portato da genti di tutte le terre costituiscono una metafora visiva, che rende il senso della natura diversificata dell'impero come trono alla base della dinastia achemenide [**13.22**, p. 313]. I portatori del seggio sono simili a quelli che sostengono il trono di Sennacherib nell'immagine della battaglia di Lachish a Ninive (cfr. p. 242), dove però i portatori sono esseri apotropaici soprannaturali. A Persepoli i popoli sottoposti sono nella «posa di Atlante» (il titano che secondo la mitologia greca sorreggeva l'universo), e riescono a sostenere la predella reale con facilità sulle punte delle dita, per quanto è ordinato e armonioso l'impero.

La retorica visiva dell'eterogeneità all'interno dell'universo è registrata in modo univoco anche nelle iscrizioni regie. A Susa, l'antica capitale elamita, fra i ruderi di un palazzo achemenide edificato da Dario è stato rinvenuto un documento di fondazione recante un testo trilingue cuneiforme che descrive la costruzione del palazzo, la posa delle fondamenta e il fatto che i materiali di costruzione e le maestranze provenivano da molte diverse nazionalità:

13.19.
I dignitari che salgono la scalinata del Tripylon sono scolpiti a rilievo con i piedi sui gradini, Persepoli, Iran.

L'argento e l'ebano sono stati portati dall'Egitto. Le decorazioni che ornano il muro, quelle sono state portate dalla Ionia. L'avorio che è stato lavorato qui è stato portato dall'Etiopia e dalla provincia di Sind e dall'Arachosia. Le colonne di pietra sono state lavorate qui, in un villaggio di nome Abiradu, in Elam; da qui sono state lavorate. Gli scalpellini che hanno lavorato la pietra, essi erano della Ionia e di Sardi. Gli orefici che hanno lavorato il legno, essi erano di Sardi e dell'Egitto. Gli uomini che hanno lavorato i mattoni cotti, essi erano Babilonesi. Gli uomini che hanno ornato il muro, essi erano Medi ed Egizi.

Nella costruzione degli edifici e dei monumenti achemenidi vennero dunque impiegati artisti di tutto l'impero. Sotto questo aspetto sono interessanti le iscrizioni graffite sulla roccia della cava di Persepoli; una dice: «Appartengo a Pitarco», presumibilmente opera di un appaltatore o operaio greco con questo nome, che intendeva riservarsi l'uso di quella parte della cava. I re achemenidi convocavano insomma lavoranti di tutto l'impero, compresi gli artigiani greci che eccellevano nelle costruzioni in pietra e nella scultura.

L'arte della dinastia achemenide voleva di proposito essere un linguaggio visivo dell'impero, non solo nelle sue forme grandiose, ma anche nei modi e nei metodi usati e nelle creazioni volutamente internazionali realizzate per rappresentare l'impero. Il re mobilitò schiere di artisti, scultori e architetti, nonché quantità di materiali, su una scala mai vista prima nel mondo antico, e allo stesso modo la spesa e l'impegno logistico corrispondenti furono senza precedenti. L'arte achemenide non è quindi tanto un'arte regia, concentrata sulla persona del sovrano come individuo specifico, quanto un nuovo linguaggio visivo appartenente all'impero come un tutto complessivo, un ordine creato dalla varietà.

Naqsh-e Rostam.

Le tombe monumentali dei re achemenidi vennero scavate nelle rupi rocciose della maestosa zona brulla a circa sei chilometri a nord di Persepoli [**13.23**, p. 314]. Gli

13.20.
Dario I sotto un parasole, dalla porta del Tripylon, Persepoli, Iran.

13.21.
All'estremità sud della scalinata dell'Apadana compare una composizione simmetrica di guardie reali con ai lati scontri fra un toro e un leone, Persepoli, Iran.

Achemenidi potevano ancora osservare vari rilievi rupestri elamiti vicino alla città, il che indica che il sito era già sacro in epoche precedenti e permetteva cosí di creare un legame con i predecessori. La prima delle tombe scavate nella roccia viva fu quella per Dario I, e fissò un precedente per tre dei suoi successori, che scelsero lo stesso sito e la stessa forma monumentale per i propri sepolcri. Sul davanti c'è una torre di pietra a pianta quadrata, con tre ordini di finestre su tre lati, ogni volta con le finestre piú grandi al livello piú basso.

Ciascuna delle tombe, a partire dalla prima, quella di Dario I [**13.24**, p. 315], ha una facciata cruciforme alta 23 metri, con il bordo inferiore largo 15 metri, e tutte presentano lo stesso programma scultorio, con minime variazioni: il re è in piedi su un podio a tre gradini, al di sopra di un'elaborata predella o trono dagli angoli sormontati da teste di grifone e portata da uomini che personificano le trenta nazioni dell'impero, ognuno contraddistinto da un'iscrizione che ne designa la provenienza, del tipo: «Questo è un armeno». A sinistra e a destra della

13.22.
Artaserse I seduto su un enorme trono sollevato dalla popolazione dell'impero, che lo sorregge sulle punte delle dita, Sala delle cento colonne, Persepoli, Iran, 464-424 a.e.v.

predella sono scolpiti registri con cortigiani e guardie, anch'essi con i nomi registrati sulle immagini. Il re è ritto davanti a un altare acceso, e regge un arco sul piede, similmente alle figure del rilievo di Qyzqapan: un segno della sua prestanza virile, sottolineata anche nell'iscrizione in alto a sinistra, in cui egli dichiara al mondo di essere stato un buon cavaliere, nonché arciere e lanciere sia a piedi sia a cavallo. Al di sopra si trova un disco alato che reca una figura maschile incoronata, in genere identificata con Ahura Mazda [**13.25**, p. 315], alla cui destra vi è un disco con inscritta una mezzaluna. Tutta la scena è al di sopra di una zona intermedia composta da una facciata architettonica scolpita nella roccia, con un portico di lesene a blocchi sporgenti tra la sommità delle colonne e i capitelli a protomi con doppi tori e un fregio scolpito: l'effetto complessivo la fa assomigliare alle facciate dei palazzi di Persepoli. Un ingresso principale conduce all'interno della tomba: è un vestibolo scavato nella roccia lungo 18,72 metri e dalla corsa parallela alla facciata, sul quale si aprono tre camere, ognuna con tre cripte in cui erano disposte le sepolture vere

13.23.
Tombe scolpite nella roccia a Naqsh-e Rostam, vicino a Persepoli, Iran, V-IV secolo a.e.v.

e proprie, con massicce coperture di pietra. La tomba di Dario è identificata da un'iscrizione che esorta il visitatore a contemplare la scultura: «Se ora penserai "Quanti sono i paesi che resse Dario?", osserva le sculture di coloro che portano il trono e lo saprai».

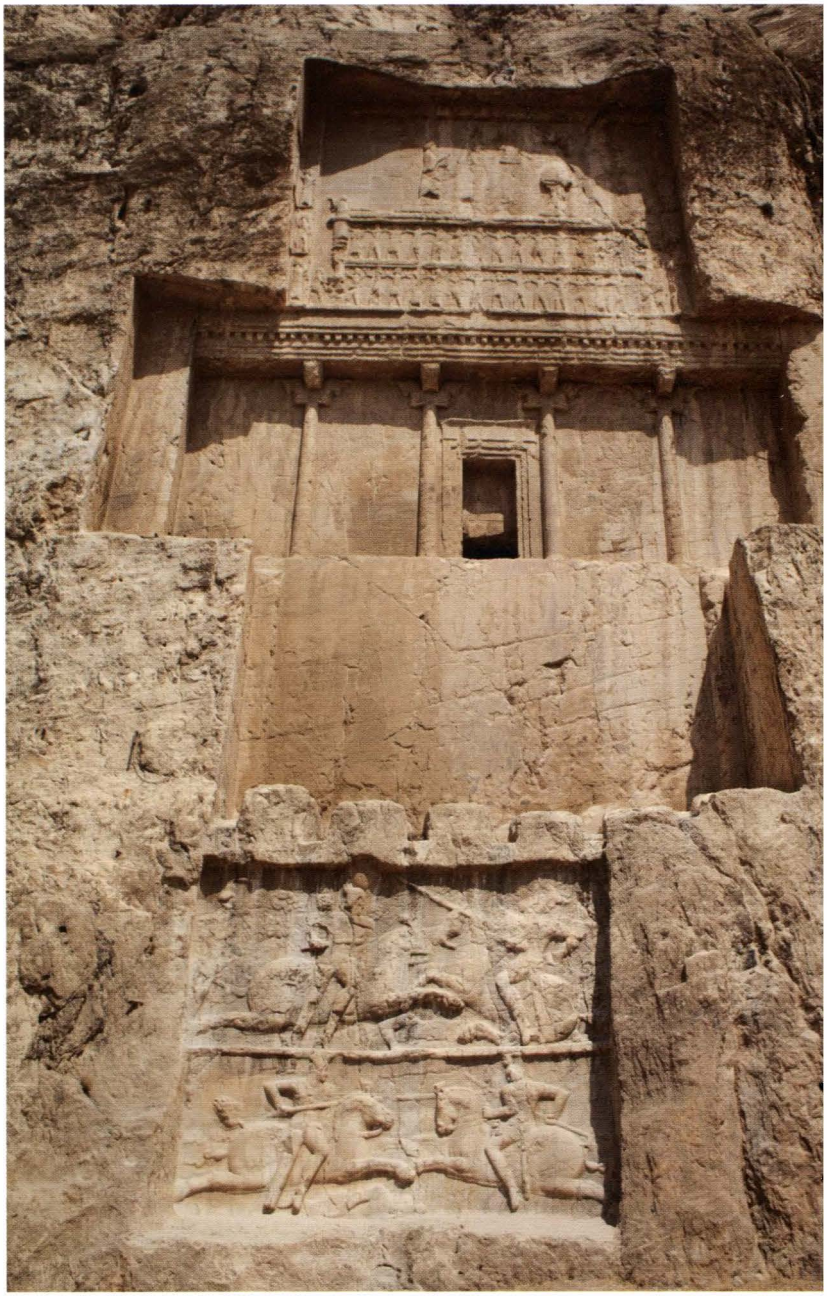
La natura di sepolcro monumentale scavato nella roccia fa della tomba di Dario I un tipo di regio monumento funebre nuovo per l'Iran. Sebbene l'ubicazione fosse stata scelta per l'antichità del sito, in cui erano già presenti sculture elamite, questi precedenti rilievi rupestri non erano sepolcri ma monumenti in memoria di luoghi ed eventi. La tomba di Dario somiglia anche a quella scavata nella roccia a Qyzqapan – malgrado non sia chiaro quale delle due preceda l'altra – in quanto pure quest'ultima imita nella facciata di roccia elementi architettonici, come le colonne con capitello, e raffigura una scena con uomini nella tenuta dei Medi di fronte a un altare acceso. I re achemenidi che succedettero a Dario I seguirono questa tradizione del re davanti al fuoco sacro, portato in trono dai popoli dell'impero; si sono anche scoperte tracce di colore, a indicare che almeno alcune parti delle facciate erano dipinte.

Scultura.

Le opere che sono rimaste da quest'epoca sono per la maggior parte sculture architettoniche, mentre la scultura a tutto tondo ci arriva da altre parti dell'impero, fuori dall'Iran. Per esempio una statua acefala di Dario I, di dimensioni maggiori del vero, fu rinvenuta in una porta monumentale a Susa [**13.26**, p. 316], dove probabilmente un'altra le corrispondeva dall'altra parte dell'entrata. Il re è mostrato in abito da corte persiano e stivali, con un pugnale nella cinta; per il resto la statua ha forti caratteristiche egizie. La figura è fissata a un pilastro posteriore ed è ritta con la gamba sinistra in avanti, come nella statuaria egizia, e ha la mano sinistra levata e posata sul petto in un gesto simile a quello delle statue dei faraoni, cosicché lo

stile e l'iconografia, e persino la pietra – la grovacca – sono tutti di tipo egizio. Un'iscrizione trilingue cuneiforme è accompagnata da un testo **geroglifico** egizio, e anche le estremità della cintura del re sono decorate con un cartiglio che reca il suo nome in geroglifici. Sulla base vi sono ulteriori iscrizioni geroglifiche insieme alle immagini delle terre conquistate, secondo le forme iconografiche egizie; qui compaiono anche ventiquattro cartigli a forma di fortezza, su cui sono in ginocchio le personificazioni dei luoghi rispettivamente menzionati, tra cui la Babilonia e l'Assiria. Le figure inginocchiate sono mostrate come forestieri, con acconciature e costumi caratteristici, e tengono le mani levate in segno di adorazione e sostegno, tema visivo che vediamo anche nelle immagini del trono a Persepoli. Sulla parte anteriore della base vi è la tradizionale doppia immagine del dio egizio Hapi con le piante di loto e papiro intrecciate, simbolo dell'unificazione dell'alto e del basso Egitto.

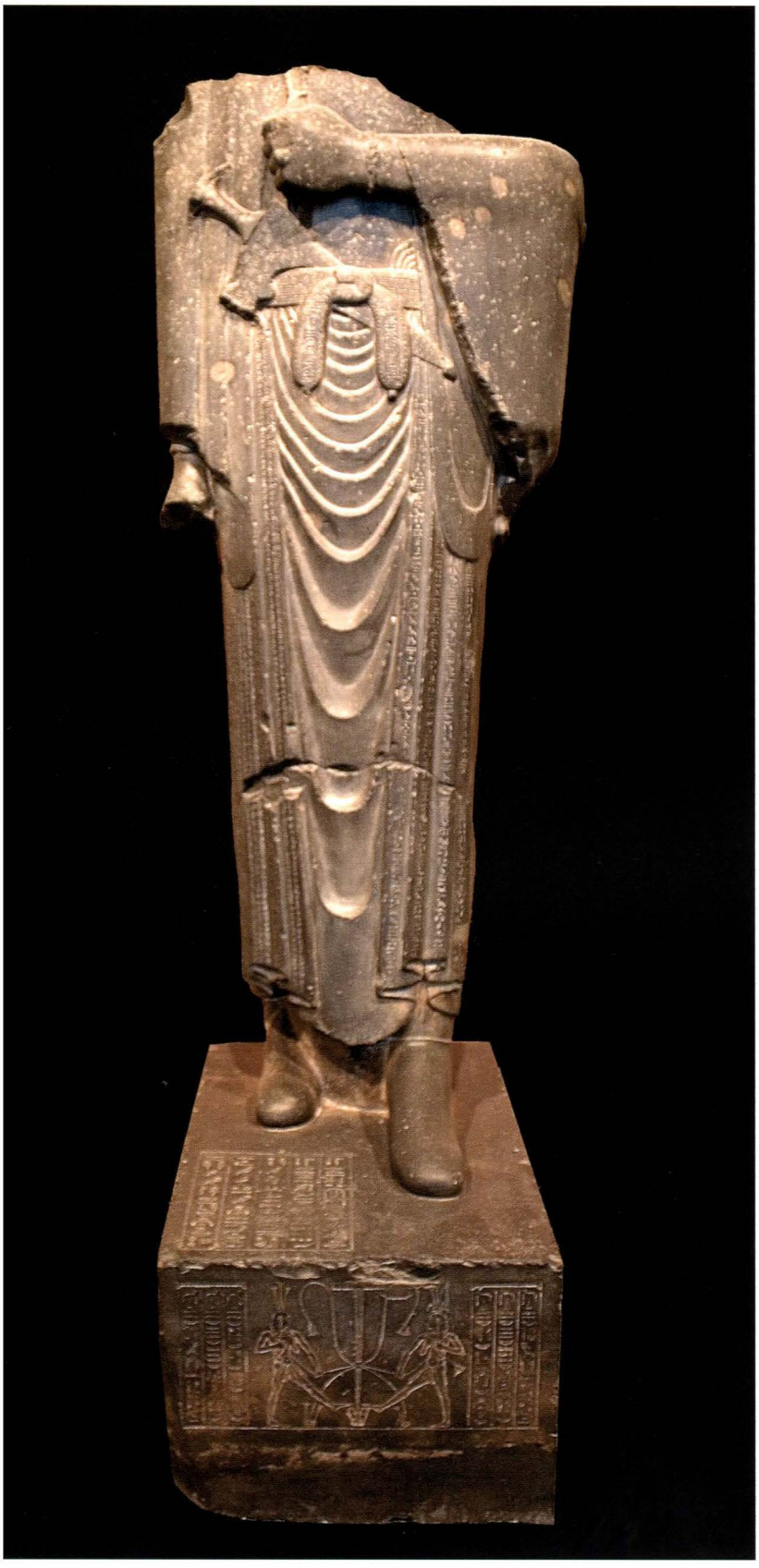
La statua di Dario I è un raro esempio di scultura a tutto tondo su larga scala di questa dinastia. Fu realizzata senza dubbio in Egitto sotto il dominio achemenide e poi portata a Susa successivamente. Il trasporto stesso fu senz'altro un'impresa straordinaria in sé: i Persiani avevano costruito un lungo canale dalla parte orientale del delta del Nilo fino al Mar Rosso, e la statua di Dario presumibilmente lo percorse per poi essere trasportata a sud dell'Arabia e su per il Golfo Persico, coprendo una distanza ben superiore ai 2000 chilometri. Il desiderio di monumenti e materiali preziosi veniva soddisfatto trasportando merci da una parte all'altra dell'impero, e ciò avveniva in entrambe le direzioni, perché lo stile imperiale achemenide si diffuse per lo



13.24.
(*in alto*) Dettaglio della tomba di Dario I a Naqsh-e Rostam.

13.25.
(*ia destra*)Dettaglio del disco di Ahura Mazda, dal palazzo di Dario a Persepoli, Iran, 500 a.e.v. circa.

Questo emblema col disco alato è in genere identificato con Ahura Mazda, tuttavia la comunità accademica parsi dissente e segnala che nello zoroastrismo, la loro attuale religione, le immagini divine sono proibite, e per questo preferiscono un'interpretazione del disco come *fravashi*, cioè spirito del re. In questa parte del mondo alcune delle antiche tradizioni sono sopravvissute in forme e versioni moderne.



piú per mezzo delle arti applicate e di piccoli oggetti di lusso, che potevano viaggiare facilmente fino alle terre conquistate.

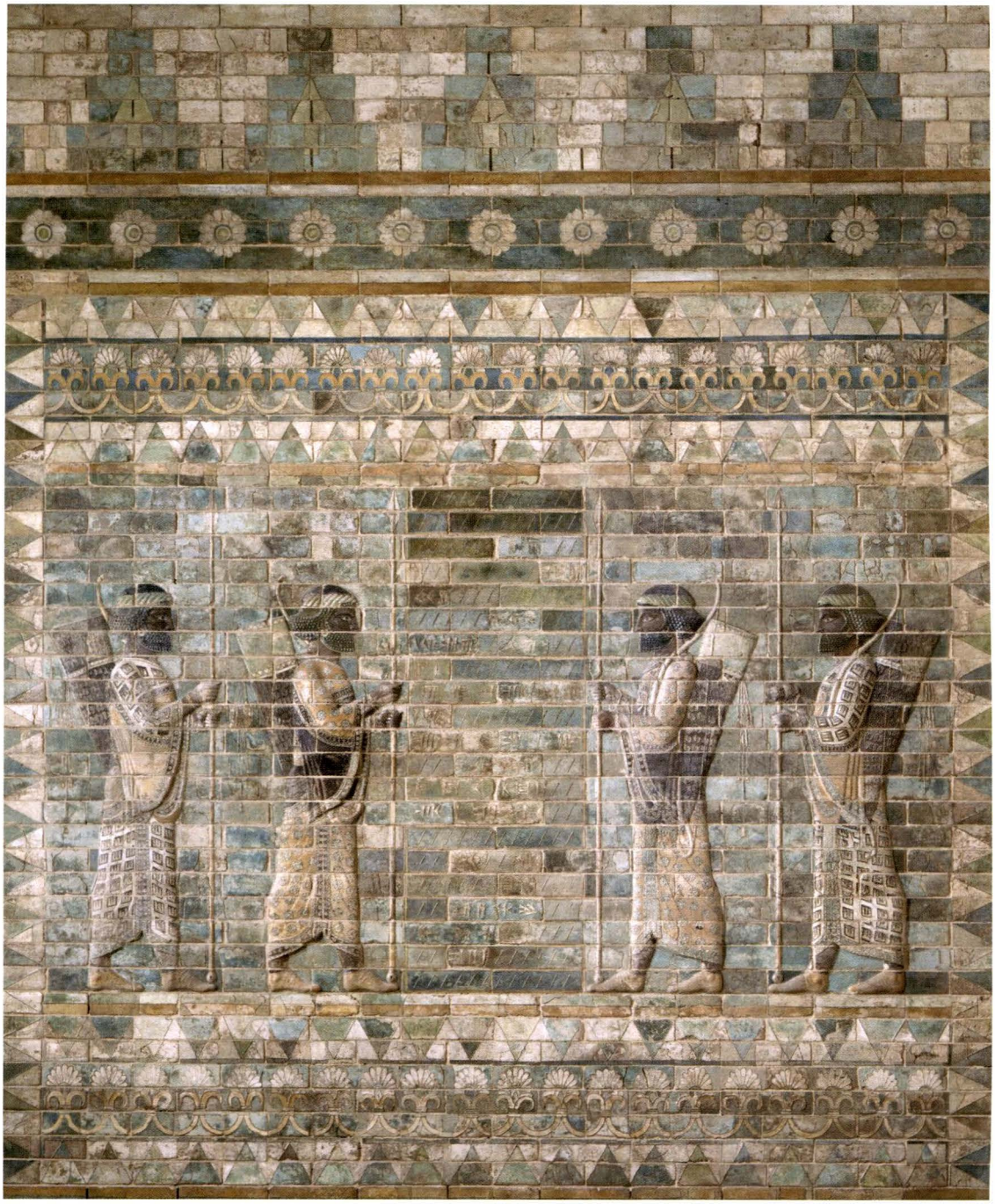
L'Assiria fu un'importante fonte di iconografia e forme monumentali per la rappresentazione ideologica della dignità reale nell'arte achemenide. Le tradizioni babilonesi furono adottate dagli Achemenidi per le tecniche in mattoni invetriati [**13.27**], trasformati nelle spettacolari immagini regie di Susa, mentre i colossali guardiani mitologici delle porte di palazzo e le sculture assire influenzarono la nuova retorica visiva dell'Impero persiano forse piú di qualsiasi altra forma d'arte.

Arti applicate e oggetti di lusso.

La *Vita di Alessandro* di Plutarco racconta che al Macedone e alle sue truppe furono necessari 10 000 muli e 5000 cammelli per portar via il bottino di guerra da Persepoli. Tutti i doni portati dalle delegazioni di tributari raffigurate sui rilievi dell'Apadana erano spariti da tempo, ma altri oggetti preziosi ci danno un'idea dei recipienti usati dai re achemenidi. Il ***rhyton***, un contenitore a forma di corno che terminava con la protome di un animale alato, era una forma diffusa usata per bere e per versare libagioni [**13.28**, **13.29**, p. 318]. Questi recipienti con la testa di animale erano apprezzatissimi in tutto l'impero e fuori, tanto che venivano acquistati come oggetti esotici fino in Grecia. I Persiani donavano poi recipienti d'oro e argento come pratica diplomatica, il che contribuí a diffondere questi oggetti [**13.30-13.32**, p. 319]. Se ne sono trovati in tutto l'impero, in pietra e in metalli preziosi, con inciso il nome del re, e spesso all'interno di sepolcri, il che ci fa pensare che fossero molto significativi per la famiglia di chi li aveva ricevuti, al di là del valore dell'oro o dell'argento.

Sigilli cilindrici.

Secondo quanto narra Erodoto nelle *Storie*, ogni babilonese aveva il proprio sigillo che, nell'epoca a cui siamo giunti, doveva essere del tipo a punzone oppure un anello con pietre incise di forma circolare o quadrata. Da qualche tempo i sigilli cilindrici si erano apparentemente ridotti per diffusione, ma furono riportati in auge dai Persiani achemenidi, insieme all'uso degli altri tipi di sigilli,



13.26.
(*pagina precedente*) Dario I, da Susa, Iran, 521-486 a.e.v. Grovacca, h 3 m.

13.27.
(*a sinistra*) Facciata delle guardie reali, dette «immortali», Susa, Iran, 510 a.e.v. Mattoni e smalto colorato, h 4,75 m.

e i disegni che riportavano si rifacevano ai precedenti usi artistici del Vicino Oriente e alle iconografie tradizionali. La scena piú popolare era quella di un combattimento fra un eroe e vari animali [**13.33**, **13.34**, p. 320]: la tipica immagine del genere mostra un eroe o un sovrano al centro di una composizione simmetrica, mentre afferra leoni rampanti o tori alati. Si continuano però a usare anche altre scene, come quelle cultuali della glittica babilonese, insieme ai nuovi modelli cortigiani con scene di caccia e di battaglia. Il sigillo di Dario proveniente da Tebe [**13.35**, p. 320] è tipico dello stile di corte; fatto di calcedonio verde, vi è intagliata una scena di caccia che ricalca da vicino quelle dei rilievi assiri di Assurbanipal nel palazzo Nord di Ninive. Il re tende un arco con la freccia in-

13.28.
(*in alto a sinistra*) *Rhyton* con grifone/leone alato, V secolo a.e.v. Oro, h 17 cm.

13.29.
(*in alto a destra*) *Rhyton* con stambecco/ariete che spicca il balzo, V secolo a.e.v. Argento, h 20 cm.

coccata dal retro di un carro, mentre l'auriga tiene le redini di una coppia di cavalli; Dario, che porta una corona a punte semplici e vesti formali, è rivolto a destra col torso presentato frontalmente, mentre affronta un leone rampante di dimensioni enormi; e l'arco è intagliato minuziosamente, con teste d'uccello alle estremità. La scena simmetrica è inquadrata fra due palme da datteri e bande con iscrizioni, mentre una divinità in un disco alato, che probabilmente rappresenta Ahura Mazda, fluttua sopra il centro. Il sigillo è intagliato in modo raffinato, con i particolari del carro, degli indumenti, dei tendini e del manto degli animali e perforazioni per gli occhi. L'iscrizione dichiara: «Sono Dario il re» in antico persiano, elamitico e babilonese, le tre lingue usate nelle espressioni achemenidi. Il sigillo di Dario è uno splendido esempio di composizione eseguita naturalisticamente ma al contempo formale, qual era apprezzata dall'élite di corte persiana.

13.30.
(*pagina seguente, in alto*) Ciotola lobata con iscrizione regia, provenienza ignota, probabilmente Iran, 465-424 a.e.v. circa. Argento, h 4,6 cm.

13.31.
(*pagina seguente, in basso a destra*) Ciotola scanalata, provenienza ignota, probabilmente Iran, VI-V secolo a.e.v. circa. Oro, h 11,1 cm.

13.32.
(*pagina seguente, in basso a sinistra*) Manico a forma di toro, da Babilonia, Iraq, 400 a.e.v. circa. Argento, h 13,1 cm.

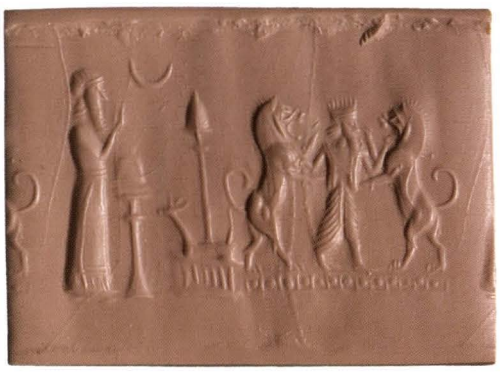
Si tratta di un manico tubolare per anfora a forma di toro alato con la testa rivolta all'indietro. La base è svasata e presenta tre fori per rivetti, per fissarla al recipiente, mentre le zampe anteriori erano fissate al bordo superiore. Rinvenuto in una stipe a Babilonia, apparteneva a un recipiente come quelli raffigurati nei rilievi di Persepoli.

La fine dell'Impero persiano.

Il dominio persiano in Mesopotamia durò piú di due secoli. Gli Achemenidi conservarono la struttura urbana di Babilonia, i suoi templi e i suoi culti, restaurando e preservando i monumenti sotto la loro tutela. La Babilonia divenne la nona **satrapia** dell'Impero persiano, e l'aramaico, una lingua mesopotamica, assurse a lingua franca dell'impero, sebbene si continuasse a usare anche il cuneiforme babilonese. Cosí la Babilonia rimase al centro dell'Impero persiano e della sua identità.

Nel 522 e nel 521 a.e.v., alla morte di Cambise II, figlio di Ciro, e nel 479 a.e.v., sotto il regno di Serse, ci furono ribellioni di breve durata. Erodoto narra che il tempio di Zeus, cioè di Marduk, venne distrutto e che Serse ordinò di fondere la statua d'oro del dio. Ma il culto del dio proseguí, dato che i testi cuneiformi indicano che esisteva ancora alla fine dell'era achemenide. Erodoto mostra grande ammirazione per la grandiosità, la bellezza e lo splendore di Babilonia. Il ricordo della storia e della mitologia mesopotamiche seguitò nei secoli successivi, nelle narrazioni che si fondevano, traendone paralleli, con quelle della mitologia greca e romana, mantenendo in vita gli antichi nomi di eroi come Gilgamesh.

Ancora nel III secolo e.v. un resoconto dello studioso romano Eliano indica chiaramente che l'antico racconto epico di Gilgamesh continuava a essere letto e conosciuto anche



nel mondo mediterraneo occidentale. Nel suo *Sulla natura degli animali* scrisse:

> Quando era re di Babilonia Sevecoro [probabilmente Enmerkar], gli oracoli dei Caldei gli predissero che il figlio nato da sua figlia avrebbe tolto il regno al nonno. Gli si rizzarono i capelli alla predizione (mi sia permessa questa battuta) e si comportò verso la figlia come il re Acrisio: la sottopose, cioè, a una strettissima sorveglianza. Ma nonostante ciò, il destino si mostrò piú astuto del re di Babilonia: la principessa infatti fu messa incinta, nascostamente, da un uomo di oscura condizione sociale e partorí un bambino. Coloro che l'avevano in custodia, temendo la reazione del re, lo gettarono giú dall'acropoli. Là infatti la principessa era tenuta prigioniera. Ma un'aquila, con la sua vista acutissima, scorgendo il neonato che stava precipitando, intervenne prima che si schiantasse al suolo e volando sotto di lui lo raccolse sulla schiena e lo portò in un giardino, dove lo depose al suolo con la massima cura. Quando il custode del luogo vide quel bambino cosí grazioso, se ne innamorò e volle allevarlo. Fu chiamato Ghilgamo e divenne re di Babilonia. Se a qualcuno tutto ciò sembra una favola, io, dopo un ben ponderato esame, concordo con lui. Tuttavia ho sentito che il persiano Achemene, dal quale ha avuto origine la nobiltà dei Persiani, ebbe come nutrice un'aquila.

Quello dell'Impero achemenide fu un periodo di splendore e prosperità, ma ebbe una fine repentina. Nel 331 a.e.v. Alessandro Magno sconfisse l'esercito di Dario III nella battaglia di Gaugamela, vicino a Khinni nella Mesopotamia settentrionale, ed ereditò l'intero Impero achemenide. Dario III fuggí a est, ma al suo arrivo in Battriana fu ucciso anziché protetto, dato che anche le sue satrapie orientali si rendevano conto di avere davanti l'inizio di un nuovo ordine politico che desideravano ingraziarsi. Il periodo della dinastia achemenide, che aveva unito un'immensa estensione territoriale e un'immensa eterogeneità di popolazioni, ebbe fine, ma le innovazioni portate da questo impero e dal suo metodo di governo – compreso l'uso di sistemi monetari e lingue amministrative comuni – sarebbero state alla base degli imperi a venire. Alessandro si considerava erede dell'impero e signore di Babilonia, mentre dava l'avvio a una nuova era in Oriente: quella ellenistica.

13.33.
(*pagina precedente, in alto*) Sigillo con re in piedi su due sfingi accovacciate, con un leone per mano, provenienza ignota, 550-530 a.e.v.
Agata, h 3,2 cm.

13.34.
(*pagina precedente, al centro*) Sigillo con scena doppia, di rituale e di combattimento, dal palazzo Sudest, Nimrud, Iraq, tardo babilonese/achemenide.
Sardonica, h 3,7 cm.

È un sigillo tardo-babilonese riutilizzato, raffigurante in origine un rituale con una figura orante davanti a un altare con emblemi del dio babilonese Marduk, e poi reinciso con una scena aggiuntiva a rappresentare un'eroica figura di re che porta una corona a punte semplici e vesti persiane, e che sopraffà due leoni ritti. È stato ritrovato nella città assira di Nimrud, nel nord della Mesopotamia.

13.35.
(*pagina precedente, in basso*) Sigillo di Dario da Tebe, Egitto, 521-486 a.e.v. Calcedonio/prasio, h 3,7 cm.

Capitolo quattordicesimo

Alessandro a Babilonia e l'ellenismo in Mesopotamia: l'arte seleucidica e partica

p. 326 L'ellenismo nell'arte mesopotamica

329 Seleucia al Tigri

333 Continuità e cambiamento

334 • SEPOLTURE

335 Le arti mesopotamiche sotto il dominio partico-arsacide

339 Hatra e il retaggio mesopotamico

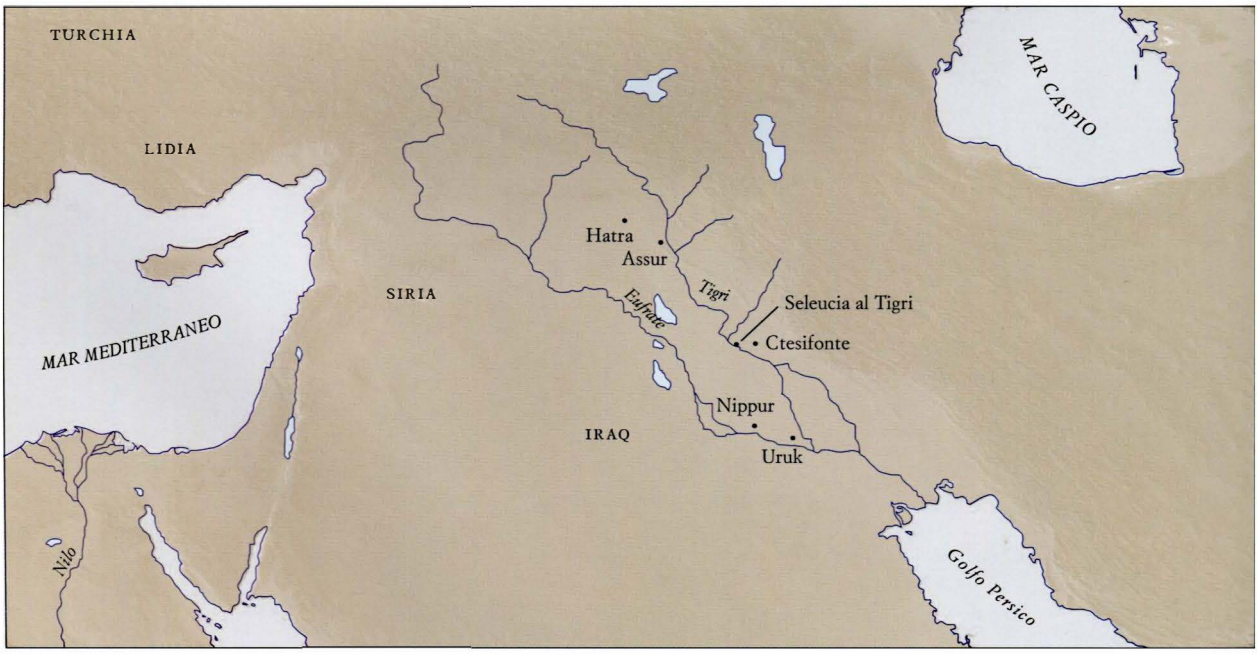
344 Interazioni col passato

350 La fine di un'epoca: l'Impero sasanide e l'ascesa dell'Islam

Tempio di Marn, Hatra, Iraq,
I secolo a.e.v. - II secolo e.v.

L'ARTE SELEUCIDICA E PARTICA, 331 A.E.V. - 241 E.V.

Periodi	Ellenistico, seleucidico e partico (detto anche arsacide)
Regnanti	Alessandro il Macedone, r. 331-323 a.e.v. Seleuco I Nicatore, r. 311-281 a.e.v. Antioco I Sotere, r. 281-261 a.e.v. Mitridate I, r. 178-138 a.e.v. Sanatruq I, r. 140-180 e.v. Sanatruq II, r. 200-241 e.v.
Città principali	Seleucia al Tigri, Hatra, Ctesifonte, Uruk, Assur, Nippur, Messene (odierna Maysan)
Fatti ed eventi notevoli	Morte di Alessandro a Babilonia, 323 a.e.v. Traiano attacca Hatra, 117 e.v.; Septimius Severus attacca Hatra, 198 e.v. Ardashir incoronato a Ctesifonte, inizio della dinastia sasanide, 226 e.v. Hatra catturata da Sapore I, 241 e.v.
Opere d'arte importanti	Eracle di bronzo con iscrizione bilingue Statue di Hatra
Novità tecniche o stilistiche in campo artistico e architettonico	Stile greco-babilonese Nuove tecniche per la produzione della terracotta

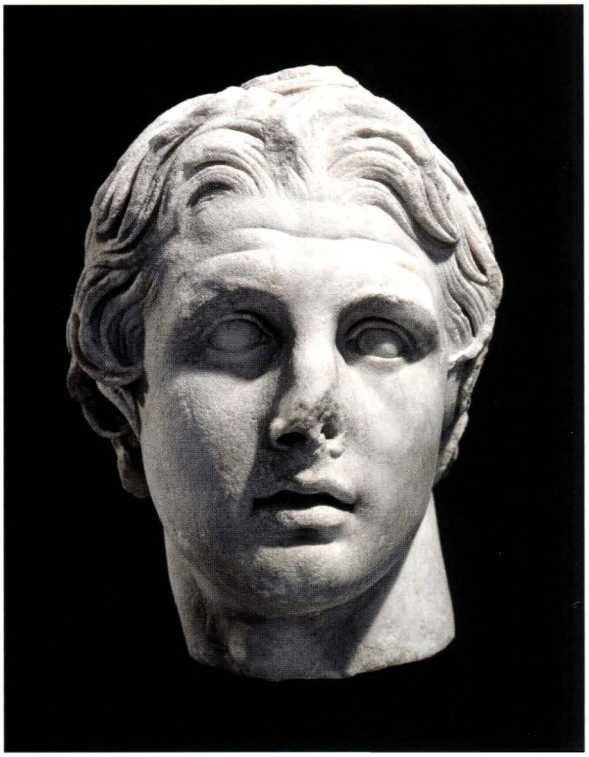


Il diario astronomico babilonese registra l'arrivo di Alessandro il Macedone nella grande città di Babilonia il dodicesimo giorno di *tashritu* (ottobre) del 331 a.e.v. [**14.1**]: questo grandioso ingresso segue un'eclissi totale di luna il 20 settembre, antico vaticinio che prediceva la fine di un regno e l'inizio di uno nuovo. Secondo Quinto Curzio Rufo, storico romano del I secolo e.v., la popolazione di Babilonia salí sulle mura della città per dare il benvenuto al nuovo monarca e coprire di fiori la strada, e ai due lati dell'ampia via processionale lungo cui Alessandro entrò trionfalmente in città furono disposti altari con incenso, profumi e offerte. Il corteo trionfale era composto da cavalli, bestiame, leopardi, suonatori, sacerdoti e dalla cavalleria babilonese, che accolsero il nuovo re quando apparve sul suo carro da guerra e si diresse verso il palazzo [**14.2**].

Il diario astronomico attribuisce ad Alessandro il tradizionale titolo mesopotamico di «re del mondo» in lingua accadica: il nuovo e giovane sovrano, proveniente dalla Macedonia, nel nord della Grecia, si presenta come legittimo erede dei re persiani. Alessandro aveva mirato fin dall'inizio a Babilonia: dopo la battaglia di Gaugamela (vicino al fiume Gomel), in cui aveva sbaragliato l'ultimo re achemenide Dario III, anziché proseguire a est verso l'Iran si era immediatamente diretto a sud, verso Babilonia, dove poi stabilí la propria residenza nel palazzo di Nabucodonosor II, fissandovi la sua nuova corte imperiale.

Le conquiste di Alessandro e la sua prassi di fondare insediamenti e popolarli con residenti greci avviano quegli scambi culturali nel Vicino Oriente noti come ellenizzazione; e in Mesopotamia, durante il regno dello stesso Alessandro e dei **Seleucidi** che gli succederanno, le arti e l'architettura entrano in una nuova e peculiare fase di grande creatività. Possiamo riconoscere tre correnti che caratterizzano l'ellenismo in Mesopotamia: per cominciare, sotto la dominazione macedone e seleucidica prosperano i tradizionali generi artistici e iconografici babilonesi, ma questa continuità di forme precedenti convive con nuovi stili ibridi che sembrano mescolare la preferenza locale per i materiali compositi e gli schemi decorativi con il naturalismo idealizzato e le superfici omogenee delle tecniche e degli stili scultorî greci. Nel contempo, poco dopo l'arrivo di Alessandro a Babilonia comincia ad apparire anche un terzo gruppo, benché molto meno abbondante, di opere d'arte, realizzate nell'Occidente greco e importate, che sono inequivocabilmente diverse dai due tipi di produzione locale, cioè i manufatti creati nel solco della tradizione mesopotamica e il gruppo di immagini ibride che mischiano elementi mesopotamici e occidentali.

Furono i laboratori artistici locali a creare queste nuove combinazioni di forme, tecniche e tradizioni, fondendo l'elemento greco e quello babilonese in un modo che diventerà caratteristico delle arti seleucidiche: possiamo chiamarlo immagine greco-babilonese. Queste opere greco-babilonesi avrebbero poi influenzato l'arte e l'architettura dell'epoca **partica** che sarebbe subentrata nei secoli successivi, e parte dell'iconografia e dei dettagli decorativi appariranno ancora nel Medioevo, sia nell'arte e nell'architettura orientali sia in quelle occidentali. In questo capitolo esamineremo le manifestazioni artistiche dell'era di Alessandro e delle epoche finali dell'antica Mesopotamia – ellenistica, seleucidica e partica (detta anche **arsacide**) – con particolare attenzione per le arti e l'architettura delle grandi città di Seleucia al Tigri e di Hatra, fino ad arrivare all'era dell'Impero **sasanide** e all'avvento dell'Islam.



14.1.
Ritratto di Alessandro Magno, da Pergamo, Turchia, II secolo a.e.v. Marmo, h 42 cm.

L'ellenismo nell'arte mesopotamica.

L'epoca di Alessandro e dei Seleucidi in Mesopotamia (331-141 a.e.v.) è un punto di svolta per le arti e l'architettura, in Babilonia come in molte altre regioni del Mediterraneo orientale e del Vicino Oriente, tutte ormai sotto il dominio imperiale macedone. Alessandro, che sceglie specificamente Babilonia per il suo grandioso ingresso in Mesopotamia, vuole sviluppare la città come uno dei principali centri urbani dell'impero; per questo avvia il restauro dell'Esagila, il santuario del grande dio Marduk, nonché altre grandi

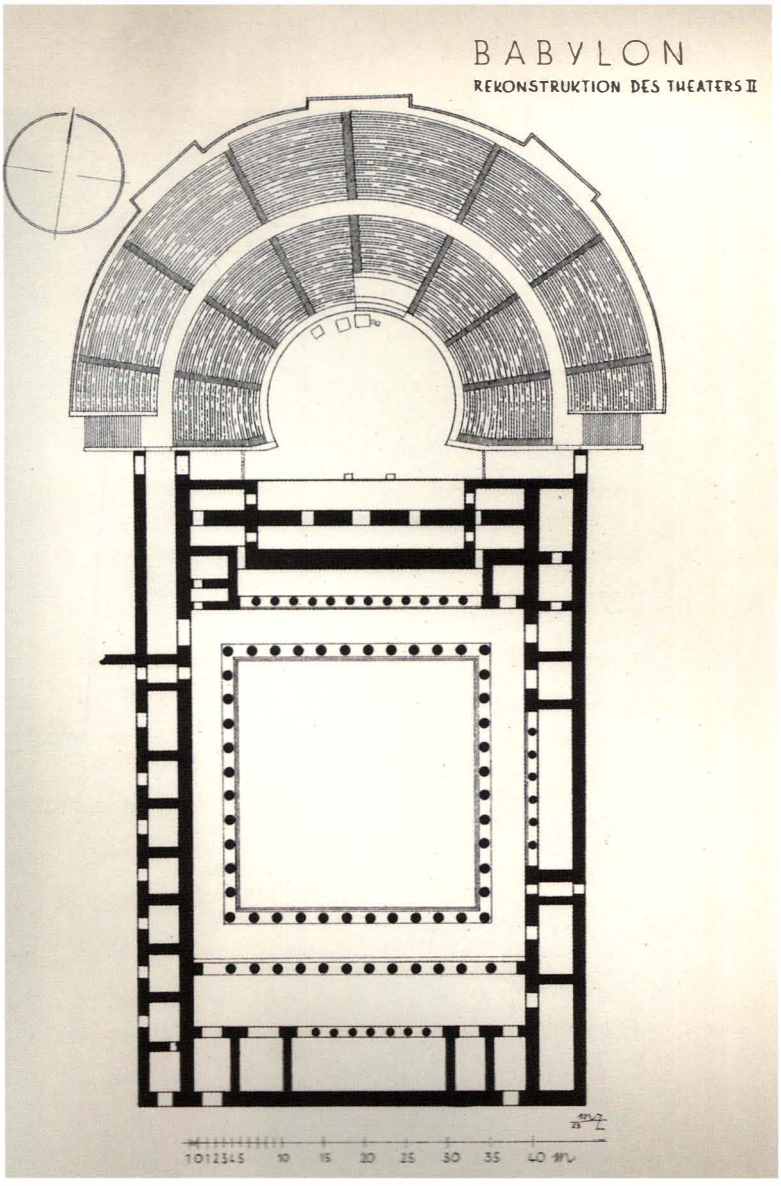
14.2.
Charles Le Brun, *L'Entrée d'Alexandre le Grand dans Babylone*, 1665. Olio su tela, 4,5 × 7,7 m.

La storia della vittoria di Alessandro su Babilonia si è tramandata nel tempo fino a diventare un tema ricorrente dell'arte occidentale. In questo dipinto del Seicento, realizzato per Luigi XIV, si traccia un parallelo fra il trionfo del Macedone e le glorie del regno del monarca francese.

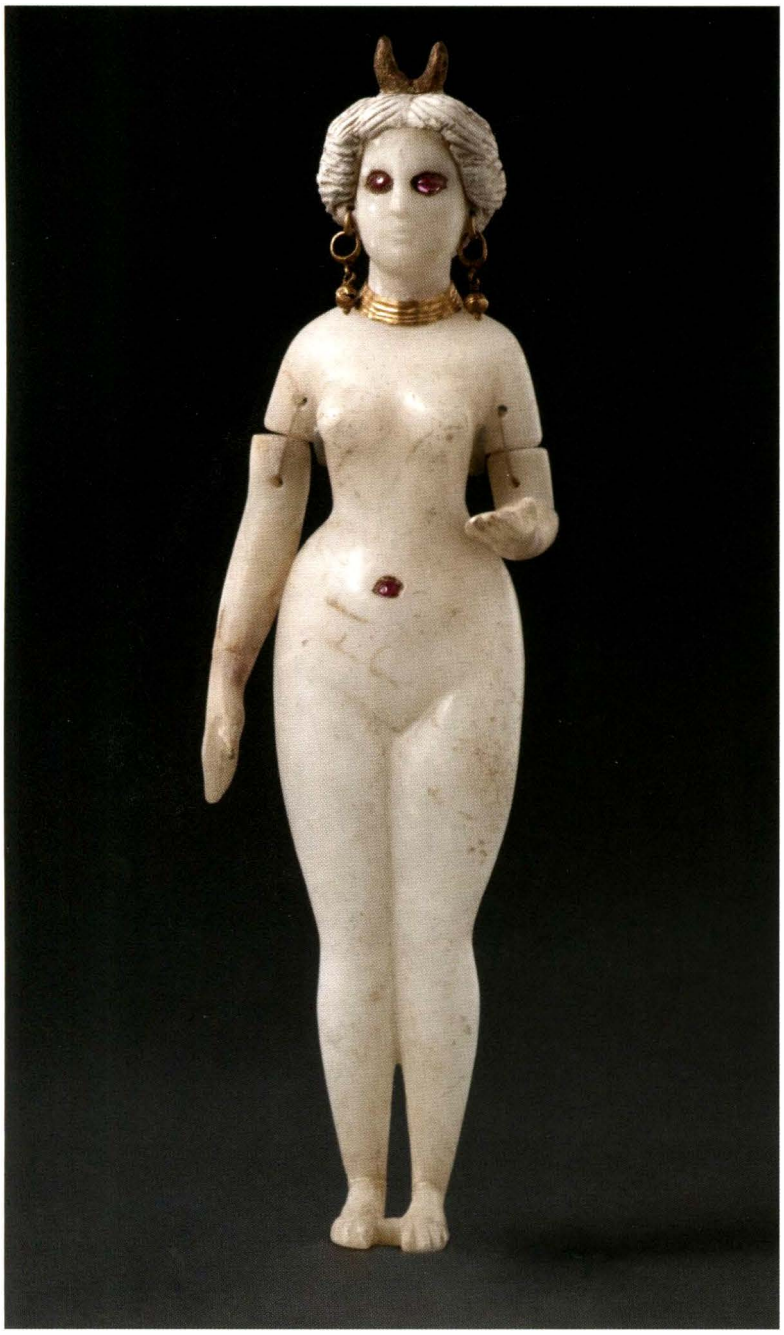
opere edilizie minuziosamente descritte nelle cronache babilonesi.

L'élite al potere usa la città di Babilonia e i suoi palazzi e al contempo fa erigere un teatro greco [**14.3**], genere di costruzione completamente nuovo per la regione, specificamente dedicato alle rappresentazioni. Il teatro fu eretto in città nelle prime fasi del periodo seleucide, forse addirittura quando Alessandro era ancora in vita, e pare fosse detto in babilonese Bit Tamartu («Casa/luogo dove si vede»). Anche all'epoca dei Persiani achemenidi si mettevano in scena lavori teatrali greci, però in altri ambiti, per esempio nei palazzi, e non c'erano edifici dedicati a queste attività prima che venissero introdotti dai Seleucidi sul modello greco. Il teatro greco a Babilonia, in parte formato da mattoni ricavati da precedenti costruzioni della città, era composto da un palco orizzontale (*skenè* in greco), un'*orchestra* (lo spazio in cui danzava e cantava il coro) e i *paraskenia* (le quinte). Il teatro fu certamente in uso per un lungo periodo, considerando che fu restaurato e ricostruito almeno due volte nell'antichità; e la grande arena aperta, con l'area semicircolare per il pubblico, veniva usata anche per incontri mondani e assemblee popolari. Vi erano contigui anche un *gymnasion* in stile greco e un'*agorà*.

L'influenza greca sulle arti visive in Mesopotamia fu rapida ed estesa. Nell'Impero ellenistico artigiani e artisti greco-macedoni si spostarono a est, portando con sé nuovi stili di lavorazione della pietra e allestendo laboratori in cui interagivano con le tradizioni e gli artisti del luogo. In Assiria vivevano Greci fin dai secoli IX e VIII a.e.v., e già da ben prima vi erano ampi contatti internazionali, ma il nuovo afflusso di cultura greca avvenne su scala diversa e molto piú vasta. L'influenza dall'Occidente all'Oriente, che aveva cominciato a cambiare direzione in epoca achemenide, aumentò significativamente via via che le pratiche locali subirono l'effetto delle colonie greche in Asia Minore e della nutrita presenza greca in Mesopotamia; gli oggetti importati dalla Grecia influenzarono sia le tecnologie sia le iconografie mesopotamiche, cosicché l'estesa interazione culturale verificatasi nell'Impero ellenistico risultò in una miscela splendidamente creativa, che si osserva nelle opere scritte oltre che nelle arti visive. Le opere greco-babilonesi impiegano un affascinante sincretismo visivo, cioè una fusione di temi artistici, che riecheggia, nelle forme e nelle iconografie, quello delle religioni e pratiche rituali greche e mesopotamiche. Un saggio assai raffinato si osserva nella statua della dea Ishtar, proveniente da Babilonia e adesso conservata nel museo del Louvre [**14.4**]: scoperta in una tomba nel 1862 e.v., è un esempio delle figure in alabastro che uniscono una modellazione e un ideale corporeo greci con tratti e accessori decorativi babilonesi. L'enfasi sulla rotondità dei fianchi e delle cosce e sulla vita stretta segue le forme greche idealizzate per il corpo femminile, mentre gli occhi e l'ombelico intarsiati con gemme rosse e l'aggiunta di un copricapo dorato sono conformi alla preferenza mesopotamica per l'accostamento di materiali diversi a cui sono attribuite valenze molto specifiche. Il diadema aureo ha il doppio ruolo di tradi-



14.3.
Teatro con orchestra semicircolare e palestra adiacente, con colonnati, Babilonia, Iraq, 330-323 a.e.v. circa, con aggiunte del II secolo a.e.v.



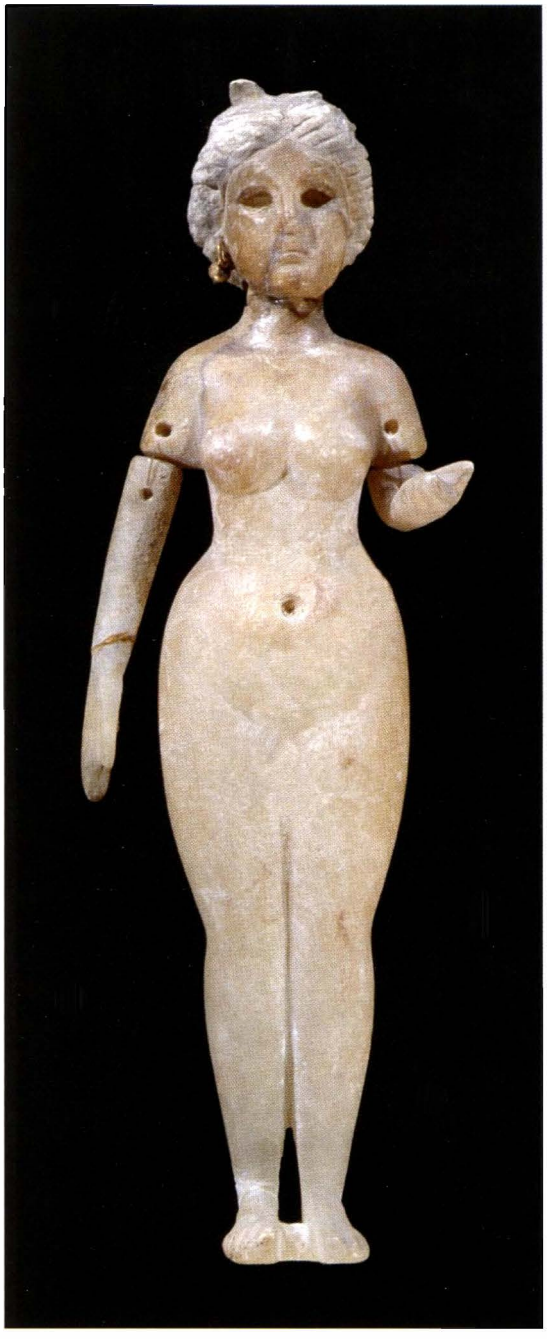
14.4.
La dea Ishtar, da Babilonia, Iraq, III-II secolo a.e.v. Alabastro, rubini e oro, h 24,8 cm.

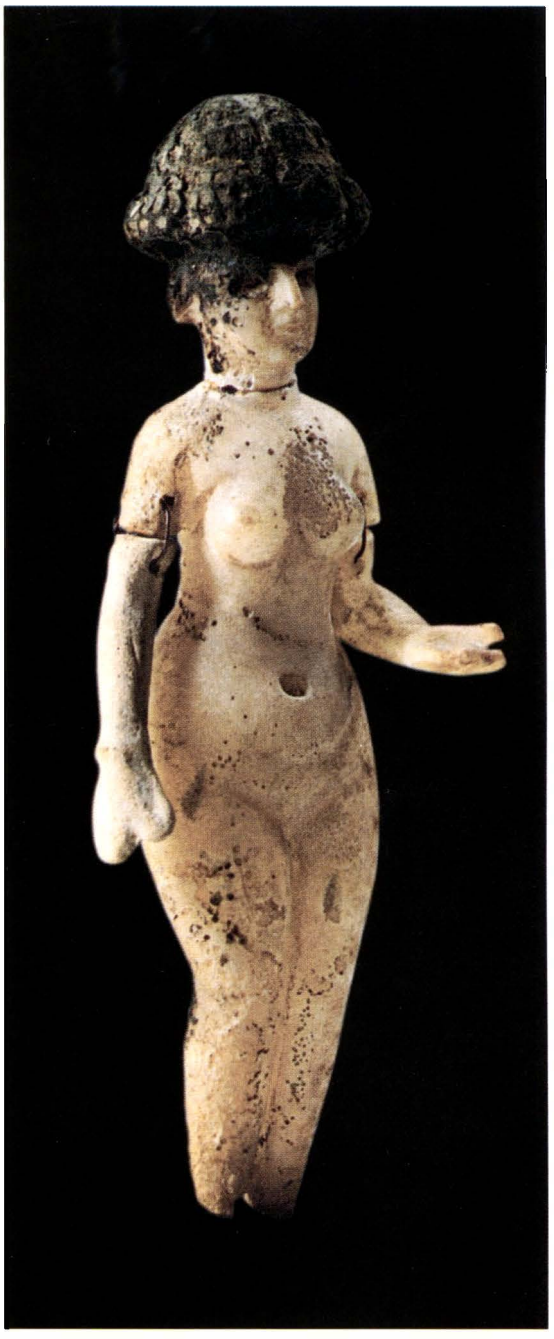
zionale tiara a corna e di mezzaluna, che fa cosí riferimento alla natura divina di Ishtar ma indica forse anche un'associazione con la luna.

Le braccia della statuetta di Ishtar sono articolate: gli avambracci sono intagliati separatamente e uniti alla parte superiore con un sottile filo d'oro, accorgimento che permette un limitato movimento. Il braccio sinistro è flesso, con la mano aperta come a dare o ricevere qualcosa; sui capelli, sormontati dalle corna dorate, resistono tracce di colore scuro. La dea porta anche grandi orecchini d'oro a forma di mezzaluna con pendagli sferici sempre d'oro, nonché una spessa collana dello stesso materiale, in un unico pezzo. Un'analisi degli intarsi degli occhi e dell'ombelico ha rivelato che i rubini provengono dalla Birmania (Myanmar) o forse dallo Sri Lanka, il che attesta la grande fioritura, in quel periodo, del commercio di materiali preziosi con il Lontano Oriente.

Altre figure femminili intagliate nell'alabastro o nel marmo con braccia mobili ci sono note da diversi esemplari scoperti a Babilonia e altrove [**14.5**]. Quello nel peggior stato di conservazione ha occhi e ombelico predisposti per ricevere un intarsio, forse di rubini o altre pietre preziose, oggi perduto [**14.6**]. L'armoniosa figura femminile è scolpita con una modellazione arrotondata di tipo ellenistico: la gamba destra è lievemente flessa a dare un senso di movimento, il braccio sinistro tiene il palmo della mano verso l'alto, il destro rimane lungo il corpo ed entrambe le braccia sono articolate rispetto al corpo per mezzo di fermagli aurei, mentre la voluminosa acconciatura è realizzata in pietra bituminosa nera e successivamente applicata alla testa d'alabastro. La figura rappresenta forse un'accolita o una sacerdotessa della dea Ishtar, il cui culto continuò ad avere un'importanza centrale a Babilonia pur venendo accostato a quello di altre dee, come la greca Afrodite e la partica Anahita.

Un secondo tipo di nudo femminile greco-babilonese è la figura reclinata; statuine di questo tipo, completamente nude o con la parte inferiore del corpo coperta da vesti drappeggiate, appaiono in abbondanza in contesti seleucidici e partici. Una figura da Seleucia al Tigri è un buon esempio di questo tipo [**14.7**, p. 330]: rappresenta una donna adagiata sul fianco sinistro mentre il busto è sollevato dal braccio sinistro flesso. Il braccio destro è abbandonato lungo il fianco e la coscia, con le dita squadrate segnate da solchi rosa. Le forme piene sono completamente nude, un'idea insolita per l'arte greca, ma anche colorate per sottolineare le parti del corpo; la figura porta una collana di colore rosso e nero, sandali rossastri ai piedi, e le pieghe del basso ventre e sotto l'ombelico sono indicate con un pigmento scuro. Mentre la posa adagiata e la sagoma arrotondata





14.5.
(*a sinistra*) Nudo femminile stante, da Babilonia, Iraq, III secolo a.e.v. - II secolo e.v. Alabastro, oro, vetro e terracotta, h 21,5 cm.

14.6.
(*a destra*)Donna con braccia snodate e copricapo, provenienza ignota, probabilmente da Babilonia, Iraq, III secolo a.e.v. - II secolo e.v. Alabastro e bitume, h 19 cm.

La rappresentazione del corpo femminile cambia nei secoli IV e III a.e.v., quando si introducono stili provenienti dalla Grecia, luogo in cui gli artisti non rappresentano sempre i particolari dell'anatomia, mentre la tradizione mesopotamica lo faceva esplicitamente: gli scultori babilonesi usavano intarsi e pittura per indicare questi tratti, pur accostandoli a una modellazione naturalistica greca.

in modo naturalistico seguono le tradizioni scultorie greche, l'aggiunta di altri materiali è piú vicina alle preferenze babilonesi nelle arti figurative. Sia le figure femminili reclinate, nude o parzialmente vestite, sia quelle in piedi venivano realizzate anche in terracotta [**14.8**]: erano statuette in materiali diversi che si potevano acquistare, come ex voto o doni funebri. La loro popolarità proseguí dall'epoca dei Seleucidi a quella dei Parti senza soluzione di continuità: i cambiamenti politici sembrano non aver avuto un particolare impatto sulla cultura visiva dei Babilonesi.

Seleucia al Tigri.

La morte di Alessandro Magno, avvenuta a Babilonia fra il 10 e l'11 giugno del 323 a.e.v., ci è nota con tanta precisione perché

fu registrata nei diari astronomici babilonesi (che insieme ad altri documenti sono di importanza capitale per lo studio dell'Impero ellenistico e della sua storia). La morte prematura del Macedone lasciò un vuoto di potere che portò alla scissione dell'impero; ciascuna parte finí con l'essere governata da uno dei suoi generali, i diadochi. A quanto pare, Alessandro volle sempre piú considerarsi un monarca orientale; come i re achemenidi prima di lui, riceveva a Babilonia delegazioni da molte terre, fra cui l'Africa, la Spagna, la Sicilia, la Gallia, l'Italia e la Grecia. Un persiano che viveva in loco, Mazeo, ricevette l'importante carica di **satrapo** (governatore), mentre l'amministrazione militare e finanziaria di Babilonia venne gestita da Macedoni fedeli ad Alessandro. Conosciamo come comandanti delle forze armate Apollodoro di Anfipoli, Menete di Pella e Agatone di Pidna, mentre Asclepiodoro figlio di Filone e Antimene di Rodi si occupavano delle questioni economiche; tutti insieme, questi uomini andarono a formare la nuova élite ellenistica al potere. Dopo la morte di Alessandro e la divisione dell'impero, Seleuco I Nicatore («il Vittorioso») (r. 311-281 a.e.v.), che era stato comandante militare sotto Alessandro, divenne re di questa parte della Mesopotamia, dando inizio all'impero dei Seleucidi [**14.9**], la parte piú grande dell'ex Impero ellenistico di Alessandro dopo la suddivisione.

Appena assunto il potere in Mesopotamia, Seleuco I fondò la sua nuova città Seleucia al Tigri, dove venne sepolto dopo essere stato assassinato nel 281 a.e.v. Insieme a Babilonia e a Uruk, questa è la città dei Seleucidi che

14.7.
(*in alto*) Nudo femminile recumbente, da Seleucia al Tigri, Iraq, periodo partico, II secolo a.e.v. - I secolo e.v. Marmo con occhi intarsiati, intonaco e pigmenti, 31 × 15 cm.

14.8.
(*in basso*) Nudo femminile recumbente, da Seleucia al Tigri, Iraq, II secolo a.e.v. - I secolo e.v. Terracotta, 8,6 × 11,4 cm.

conosciamo meglio, perché gli scavi del XX secolo hanno rivelato molto della sua struttura. Qui possiamo studiare per bene l'impatto dell'influenza greca, in quanto fu una città di nuova fondazione anziché essere basata su centri urbani antichi come nel caso di Babilonia e Uruk, e quindi era la città ellenistica ideale, che intenzionalmente univa aspetti occidentali e orientali. È interessante osservare che persino nella Seleucia di nuova fondazione c'è un'ampia proporzione di cultura visiva distintamente babilonese, cosicché la città non divenne mai interamente greca. Nel 292 a.e.v. Seleuco nominò il figlio Antioco I Sotere («il Salvatore») come coreggente; e nel 281, alla morte del padre, questi si trasferí nella propria nuova città, Antiochia, dove regnò fino al 261. Tuttavia Seleucia continuò a essere al centro dell'Oriente ellenistico, in competizione con Antiochia, Alessandria e persino Roma, quanto a ricchezza ed estensione. Per quanto riguarda le dimensioni, era enorme a confronto con le altre nuove città dei Seleucidi; Plinio il Vecchio (23-79 e.v.) riporta che aveva 600 000 abitanti.

Gli scavi dell'inizio del XX secolo hanno svelato le rovine di un insediamento urbano su un'area di circa 100 chilometri quadrati, su entrambe le rive del Tigri, 35 chilometri a sud dell'attuale Baghdad e una sessantina a nordest di Babilonia. L'area archeologica dell'antica Seleucia comprende le rovine di piú di una città, dall'epoca della fondazione alla fine dell'epoca dei Sasanidi nel VII secolo e.v., una vasta area metropolitana che gli autori medievali arabi, dopo la conquista islamica, descrivevano come al-Mada'in («le città»). Il primo nucleo di Seleucia sorse sulla riva destra del Tigri, sul rilievo principale di Tell Umar.

La piú importante innovazione urbana di Seleucia fu la divisione della città in una griglia di strade che si incrociavano ad angolo retto, secondo il modello greco ortogonale introdotto da Ippodamo di Mileto (V secolo a.e.v.). Gli isolati di Seleucia erano i piú grandi del mondo ellenistico, ognuno di circa 150 × 75 m, con due vie principali che attraversavano la città longitudinalmente. La griglia ortogonale era interrotta saltuariamente da spazi rettangolari per gli edifici pubblici, civili e religiosi, e su una piazza sorgevano gli archivi cittadini, in cui sono state ritrovate piú di 30 000 *bullae* (sigilli) in creta. I documenti che sigillavano sono andati distrutti in un incendio nel 154 a.e.v., lasciandoci solo qualche fibra di papiro sul retro delle *bullae*. Sopra lo spago usato per chiudere i documenti di papiro arrotolati veniva applicata l'argilla, su cui veniva poi impresso un sigillo che recava una dicitura in greco di circa tre righe e spesso anche un'immagine. I sigilli dell'amministrazione cittadina portavano il simbolo di un'ancora o di un tripode, mentre quelli dei singoli funzionari mostravano ritratti di teste maschili di profilo, in uno stile greco naturalistico, accompagnati da una breve iscrizione. Le immagini su alcuni sigilli sono conformi all'iconografia greca, mentre altre riecheggiano quelle delle antiche arti mesopotamiche, come il drago *mushhushshu* di Marduk e il toro di Adad.

A Seleucia al Tigri sono state rinvenute poche opere monumentali in marmo, calcare o bronzo, e invece numerose figurine di terracotta [**14.10-14.11**], che sono una solida prova dell'esistenza simultanea, in una gran-

14.9.
Testa di Seleuco I, copia romana realizzata in Siria, I secolo a.e.v. - II secolo e.v. Marmo, h 24 cm.

de capitale ellenistica, di diversi insiemi di iconografie e metodi di creazione delle immagini. Questi piccoli manufatti rappresentano forse al meglio la cultura dei Seleucidi con la sua miscela di arti greche e mesopotamiche, e la loro importanza è ancora maggiore in quanto si tratta di opere d'arte accessibili agli abitanti della città, non solo all'élite al potere: erano arte per il popolo. La produzione di figurine e placche di terracotta aveva una lunga tradizione nella Mesopotamia meridionale, dove la buona creta è abbondante e gli stampi per la produzione in serie erano in uso fin dal III millennio a.e.v. Doveva essercene una grande richiesta, perché sono piú numerosi dei bronzetti; si può dire che ogni casa di Seleucia contenesse opere d'arte sotto forma di figurine di terracotta, al punto che ci sono addirittura tante figurine quanti cocci di vasellame, un'osservazione stupefacente che dobbiamo agli scavatori di Seleucia al Tigri.

14.10.
(*a sinistra*) Giovinetta, h 12,4 cm.

14.11.
(*a destra*) Figura femminile ammantata, h 15,7 cm.

Terrecotte seleucidiche, III secolo a.e.v. - I secolo e.v.

Sono inoltre stati identificati tre laboratori per la produzione delle terrecotte, in cui si continuarono a usare le antiche tecniche babilonesi ma si importò anche una nuova tecnica greca, consistente nell'usare due stampi per ottenere una statuetta cava a tutto tondo. Spesso il retro di queste figure era meno lavorato, il che fa ritenere che fosse la parte frontale quella piú importante per l'esibizione o l'uso rituale. A Seleucia si usavano anche figurine d'osso e d'avorio, nonché piccoli bronzi votivi prodotti in serie. Ricordiamo che si possono distinguere tre tipi iconografici o stilistici: lo stile greco, quello greco-babilonese e quello babilonese. Il tipo greco dei *pinakes* (figure ad altorilievo ottenute con stampi) comprende bambini che giocano con animali, scene erotiche e altre immagini standardizzate e ripetute; uno dei tipi piú diffusi, ripreso direttamente da opere mediterranee, è la figura femminile vestita e coperta da un mantello. Queste immagini venivano prodotte in un assortimento di esemplari strettamente correlati in tutto il sud della Mesopotamia, con le figure femminili adagiate, parzialmente coperte dalla vita in giú o completamente nude, rappresentate in abbondanza; i nudi recumbenti si trovano spesso come doni tombali ed erano probabilmente connessi con riti funerari, e forse con banchetti funebri. Lo stile di queste figure è in origine prettamente greco, ma erano meno comuni in Grecia di quanto lo fossero nella Mesopotamia ellenizzata; questo perché la rappresentazione della nudità femminile completa non fu mai ritenuta accettabile in Grecia come lo fu in Mesopotamia. Questi nudi appartengono dunque allo stile greco-babilonese, accanto al quale si continuarono a produrre le terrecotte babilonesi tradizionali, come i nudi frontali in piedi.

Un nudo maschile seduto del periodo partico, cavo all'interno, è ottenuto con un doppio stampo [**14.12**]; a quel che pare, le braccia venivano realizzate separatamente. Il torso è modellato molto bene, in una rappresentazione naturalistica del corpo maschile, ruotato fino a porsi di tre quarti, col braccio destro sollevato, e la muscolatura è ben definita, con l'accento in particolare sull'area addominale. La statuina riecheggia il noto torso del Belvedere appartenente ai Musei Vaticani, copia romana di un'ope-

ra dello scultore greco Apollonio che ebbe un'enorme influenza sul Rinascimento e sul Barocco in Europa.

Fra le terrecotte piccole vi erano molti temi e tipi iconografici greci; per queste e per i bronzetti un soggetto ricorrente era il semidio **Eracle**, il cui culto era diffuso in Oriente, in quanto identificato con il dio Nergal. Altri soggetti apprezzati erano Arpocrate (versione ellenizzata del dio Horus in sembianze infantili), un bambino con in mano una melagrana, nonché figure sedute che reggono sulla testa o sulle spalle un recipiente. Nella Mesopotamia ellenizzata troviamo spesso anche maschere di tipo greco, soprattutto nei laboratori di Seleucia: spesso avevano le sembianze di Sileno e altri satiri della mitologia greca, o di visi femminili, ed erano dotate di fori ai lati o in alto per poterle appendere a una parete. Accanto alle immagini greche si continuano a produrre massicciamente i tipi tradizionali mesopotamici, fra cui le figure femminili nude mostrate frontalmente con le gambe unite e le braccia lungo i fianchi, oppure con un braccio sollevato al petto, o ancora con entrambe le braccia al petto o alla vita. Un altro tipo ricorrente è poi l'immagine della madre che allatta, che non è un soggetto figurativo greco bensí puramente mesopotamico, rappresentato abitualmente dal III millennio a.e.v. in poi. Si tratta di modelli babilonesi antichissimi, che rappresentano la sopravvivenza di credenze religiose arcaiche, ma che adesso acquisiscono tratti naturalistici greci.

14.12.
Torso maschile nudo, da Seleucia al Tigri, Iraq, III secolo a.e.v. - II secolo e.v. Terracotta, h 12,1 cm.

Continuità e cambiamento.

Durante l'epoca dei Seleucidi, il governatore di Uruk era un babilonese, che tuttavia portava anche un nome greco in aggiunta a quello locale e li usava entrambi nelle iscrizioni: Anu-Uballit-Nikarchos. Questi nomi bilingui sono importanti per comprendere fino a che punto le due culture si fusero e ibridizzarono in forme greco-mesopotamiche. Gli edifici e i culti di Uruk e di altre città antiche vennero mantenuti, e i vecchi testi religiosi venivano copiati, ma anche i nuovi complessi si edificavano nella tradizione dell'architettura locale. A Uruk il Bit Resh («Tempio principale») [**14.13**] fu eretto da Anu-Uballit-Nikarchos nel 244 a.e.v., per poi essere ampliato nel 202 a.e.v. da un altro reggente della città, Anu-Uballit-Kephalon (anch'egli dal doppio nome). Il tempio era costruito con stili e metodi babilonesi, era dedicato al dio mesopotamico del cielo Anu e a sua moglie Antum, e vi sono state rinvenute numerose tavolette cuneiformi scritte in antico sumerico e tradotte in babilonese, mediante frasi inserite tra una riga e l'altra. Si tratta di copie di vecchi testi mesopotamici eseguite in epoca seleucidica, e ci rivelano che i Seleucidi erano interessati a conservare e studiare la cultura dei tempi andati. Un altro archivio è stato rinvenuto nell'abitazione di un sacerdote, e altre tavolette ancora in case private; ci sono inoltre testi che appartenevano alla biblioteca di un tempio, in funzione nel periodo dei Seleucidi, epoca in cui vennero anche restaurati l'Irigal (un tempio della dea Nanaya, a sud del Bit Resh) e il santuario dell'Eanna consacrato a Ishtar, e si edificò una nuova Casa dell'Akitu per i festeggiamenti per il nuovo anno.

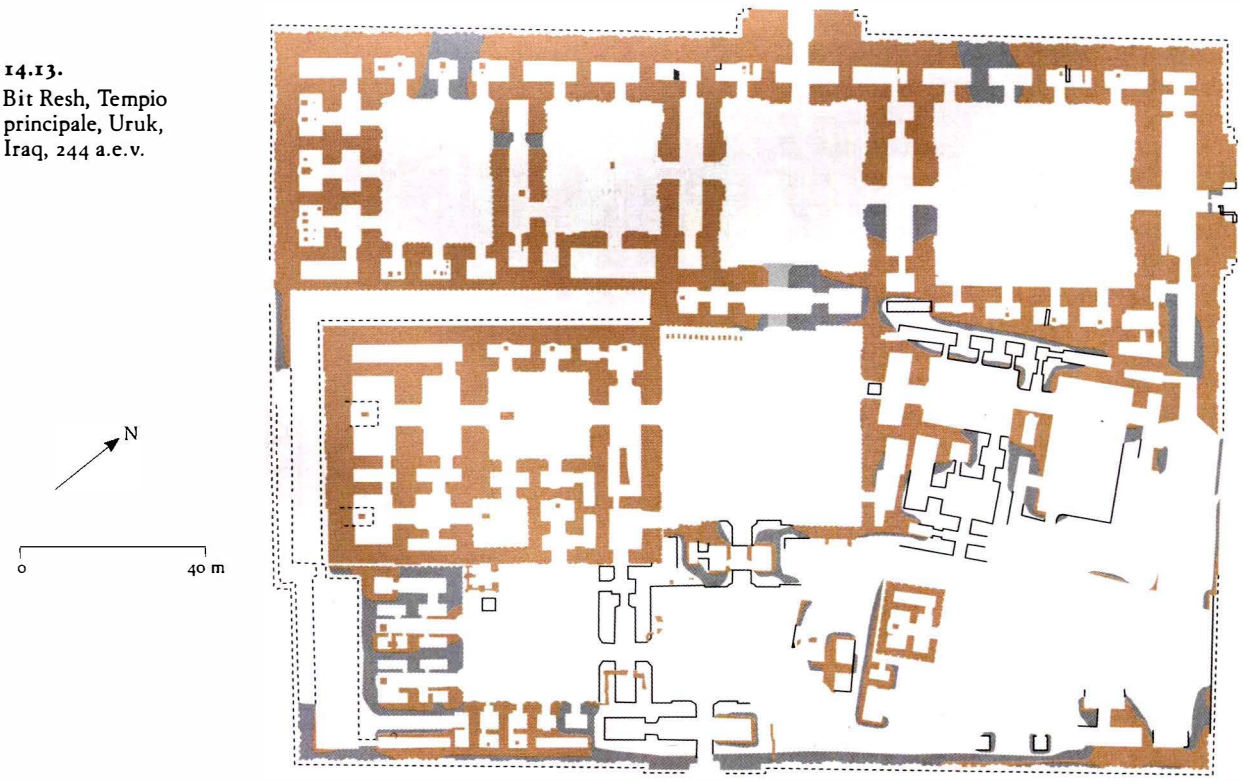
A Babilonia si continuava a usare il grande tempio di Marduk, dove pure, in quest'epoca, si ebbero opere di restauro: a nord dell'a-

Sepolture

Gli abitanti di Seleucia al Tigri e delle altre città mesopotamiche ellenistiche erano spesso di stirpe mesopotamica e seguivano le proprie tradizioni funerarie, che prevedevano il seppellimento di piccole figure, vasellame e recipienti di vetro, lampade e spesso statuette femminili sdraiate raffiguranti la defunta. Le classi medie venivano sepolte in tombe alla cappuccina, in cui il sepolto è fiancheggiato da mattoni che lo racchiudono e coperto da due file di mattoni a formare uno spiovente; ma si usavano anche sarcofagi, costituiti da contenitori rettangolari di ceramica con le estremità arrotondate, che nell'epoca partica erano spesso decorati con motivi architettonici e figure femminili nude. Tipica di quest'epoca era anche la bara a forma di pantofola, realizzata in ceramica con decorazioni applicate. I sepolcri **ipogei** di famiglia erano invece composti da camere sotterranee rettangolari con volte a botte fatte di mattoni cotti, a cui si accedeva tramite gallerie o scale: i sarcofagi venivano calati negli ipogei e illuminati da lampade poste in nicchie. Le sepolture dei residenti greci si riconoscono dalla presenza di una moneta, un'offerta a Caronte, il barcaiolo dell'Ade che si riteneva traghettasse i defunti di là dal fiume Acheronte, che nell'antico credo greco separava il mondo dei morti da quello dei vivi.

rea del palazzo venne costruita anche qui una nuova Casa dell'Akitu, il che mostra che questa festa seguitava a essere celebrata (cfr. pp. 278-79). In generale, i culti babilonesi furono tutti sostenuti dai regnanti seleucidi; alcuni membri della famiglia reale erano presenti attivamente nei numerosi culti e templi antichi, secondo le cronache del tempo, secondo le quali essi appoggiarono anche molti progetti di restauro. Antioco III (r. 242-187 a.e.v.), per esempio, partecipò di persona alla festa dell'Akitu l'8 *nissanu* dell'anno 107 dell'era dei Seleucidi, cioè il 7 aprile 205 a.e.v. Un testo racconta che egli andò dal palazzo alla Kasikilla, la porta principale dell'Esagila, e poi alla Casa dell'anno nuovo (che i documenti cuneiformi del periodo ellenistico chiamano Tempio del Giorno Uno), situata appena fuori dalle mura interne della città, a nord della porta di Ishtar. Lí il re offrí sacrifici a Ishtar di Babilonia, riannodando il filo della continuità con il passato remoto.

L'ultimo testo di fondazione formulato secondo l'antica tradizione sumerica risale all'epoca dei Seleucidi e consiste in una dedica da parte di Antioco I Sotere, il figlio maggiore di Seleuco I [**14.14**]. Il cilindro di creta iscritto in caratteri cuneiformi ha la stessa forma di molti precedenti testi di fon-



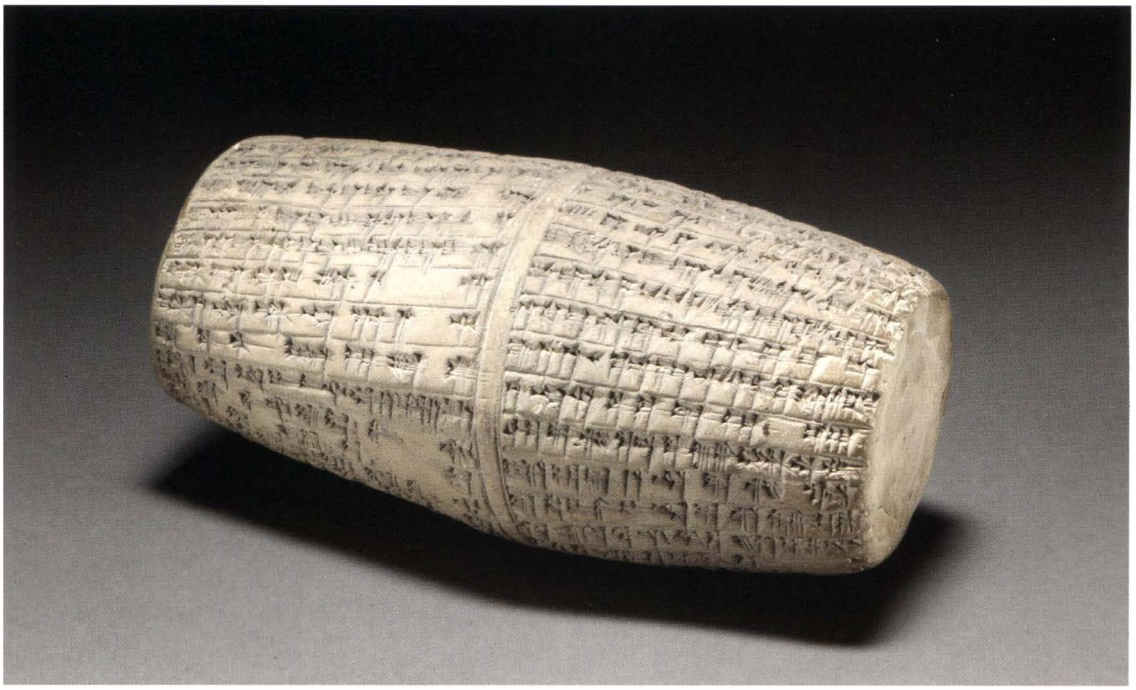
14.13.
Bit Resh, Tempio principale, Uruk, Iraq, 244 a.e.v.

dazione cilindrici o a prisma; descrive i lavori di ristrutturazione e ricostruzione svolti da Antioco nel tempio Ezida di Nabu (il dio della scrittura, figlio di Marduk) a Borsippa. Antioco, che nel 292 regnava a fianco del padre, entrò cosí a far parte dei rituali dei ricostruttori dell'antichità, ponendosi in fondo a un lungo lignaggio di re mesopotamici che crearono testi di fondazione, seguendo i riti architettonici sumerici risalenti al III millennio a.e.v.

Le arti mesopotamiche sotto il dominio partico-arsacide.

Nel 141 a.e.v. la Mesopotamia dei Seleucidi fu sconfitta da Mitridate, re dei Parti (178-138 a.e.v.). La dinastia partica aveva preso le mosse a metà del III secolo a.e.v. dalla provincia seleucide della Partia, di cui Arsace era stato il primo re nonché fondatore della dinastia stessa (motivo per cui le arti partiche in Mesopotamia sono a volte chiamate arsacidi). I Seleucidi furono sospinti verso la Siria occidentale, dove presto si scontrarono con l'espansione di Roma verso est. I cambiamenti politici in Mesopotamia, però, non interferirono con l'uso di tecniche e stili greco-babilonesi fioriti sotto i Seleucidi, cosicché i legami con la cultura ellenistica non si interruppero. Si continuò a scolpire in modo analogo, e le forme e i particolari architettonici vennero mantenuti, fin nella costruzione delle abitazioni private. Le dimore seguivano la tradizione greca del porticato anteriore, ma gradualmente si svilupparono case strutturate attorno a una corte centrale. Seleucia al Tigri continuò a essere il centro culturale e politico piú importante della Mesopotamia, anche sotto i re arsacidi, e la sua cultura visiva ibrida greco-babilonese fiorí per tutta la Mesopotamia meridionale.

Pur nel sopravvivere degli stili e delle iconografie greco-babilonesi, apparvero anche delle innovazioni. Le estese relazioni internazionali dei Parti verso est – fino alla Cina degli Han – e l'ascesa dei commerci lungo la Via della Seta portarono nuovi materiali e nuove iconografie nei loro dominî mesopotamici, che a loro volta introdussero innovazioni nelle arti visive, senza però sostituire gli stili greco-babilonesi predominanti dell'era precedente, né le piú antiche tradizioni della Mesopotamia. Il tempio di Gareus a Uruk [**14.15 a, b**] è un buon esempio di questa continuità; questo fabbricato in mattoni, databile grazie a un'iscrizione in greco, fu costruito all'epoca dei Parti ma mostra una fusione tipicamente seleucidica di elementi occidentali e orientali. È dotato di una pianta di tipo babilonese, con un *naos* che termina in nicchie in cui erano poste le statue; sui muri esterni vi erano altre nicchie, fiancheggiate da lesene, e presentava fregi scolpiti con creature mitiche.

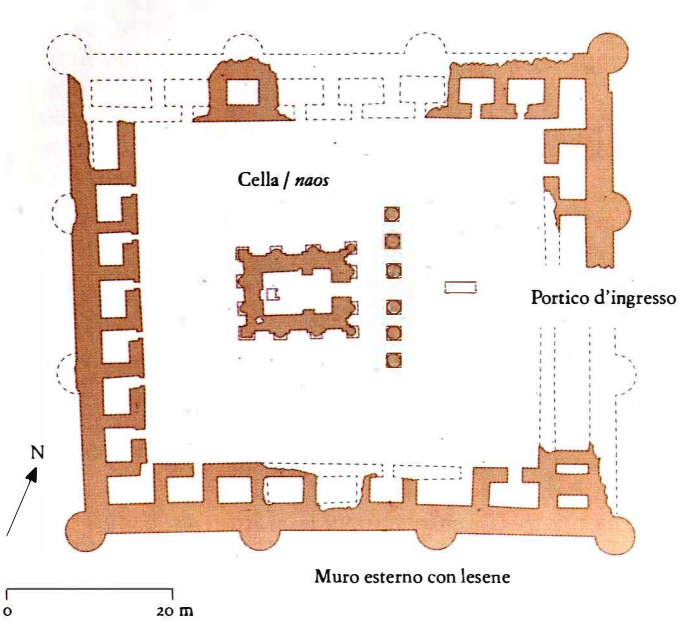


14.14.
Cilindro di Antioco I Sotere, dal tempio Ezida, Borsippa, Iraq, 324-261 a.e.v. Argilla.

Nelle arti e nell'architettura delle principali città commerciali dell'epoca, come Hatra nella Mesopotamia settentrionale, o Assur e Ninive, dove gli insediamenti partici ridiedero vigore alle antiche città, le sculture principali presero a venir realizzate in uno stile caratteristico, con la raffigurazione di sovrani e governatori locali, o di dèi sincretizzati sia orientali sia occidentali, all'interno di nuove architetture palatine e templari di grandi dimensioni. L'arte partica vera e propria è scarsamente rappresentata in Mesopotamia, forse perché le principali città dei Parti non sono ancora state dissepolte; la conosciamo soprattutto dalle città periferiche, piú che dai centri imperiali.

Una delle opere piú notevoli scoperte a Seleucia al Tigri è una grande statua cava in bronzo, fusa col metodo della cera persa e dotata di occhi intarsiati, raffigurante Eracle [**14.16**]. L'eroe nudo è in posizione **chiastica**: vale a dire che il corpo presenta un equilibrio contrapposto tra gli arti, con un'anca sporgente in modo da creare una sorta di oscillazione nel torso. La mano destra è sul fianco, mentre il braccio sinistro, ora assente, doveva in origine essere posato su una clava coperta dalla pelle di leone spesso indossata dall'eroe. La statua è una variante del tipo ellenistico oggi noto come Ercole Farnese e attribuito allo scultore greco Lisippo, che visse verso la fine del IV secolo a.e.v.; la posa chiastica, un modo per rappresentare il corpo a riposo che entrò in uso in Grecia alla fine dell'epoca classica (V secolo a.e.v.), non è nota nelle arti mesopotamiche prima dell'epoca ellenistica. I particolari del corpo, come la linea netta delle clavicole e la muscolatura asimmetrica del ventre e dei pettorali, sono delineati in modo da seguire le contrazioni naturali che risultano dalla torsione del tron-

14.15. a, b
Tempio di Gareus, Uruk, Iraq, periodo partico, III e.v.

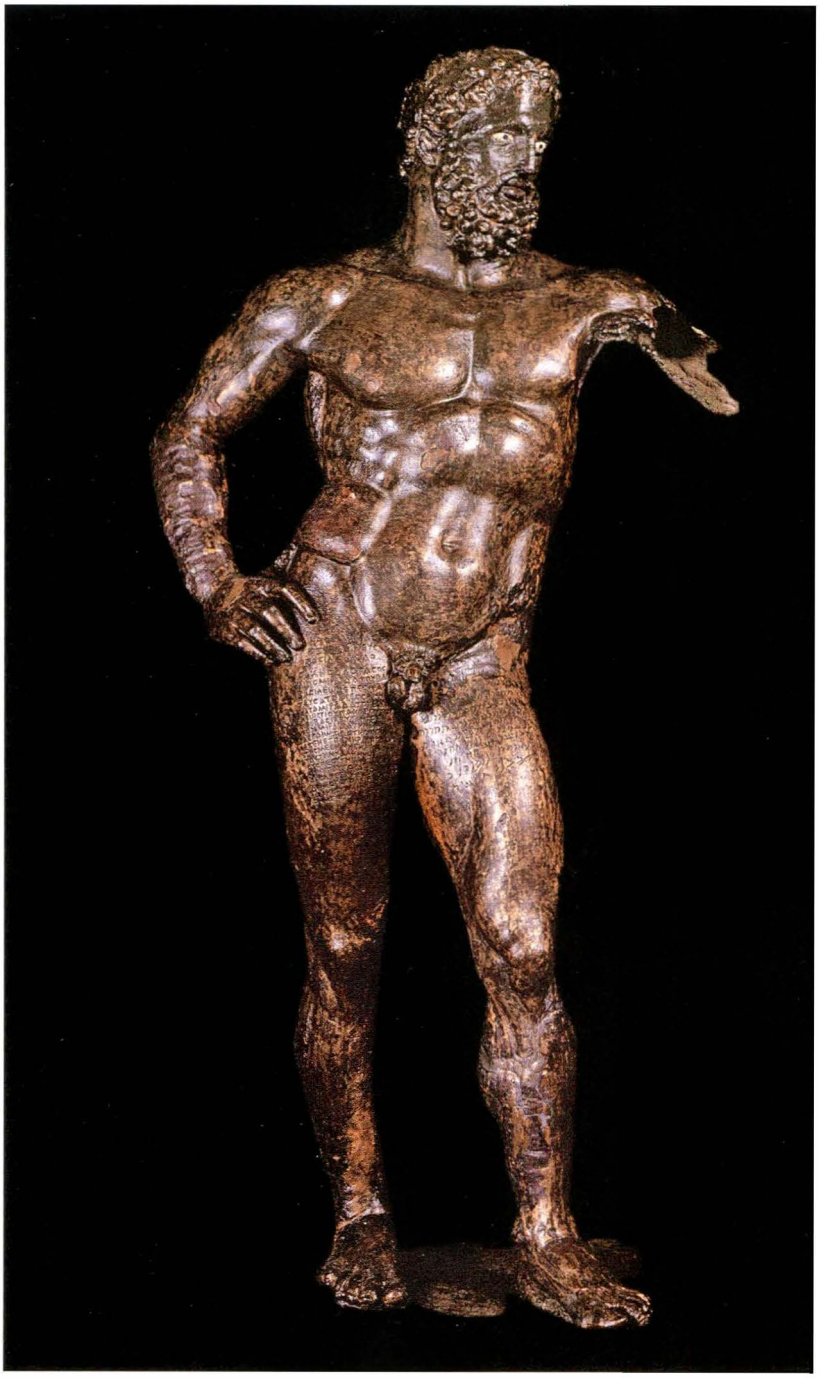


co e sottolineano l'immane forza dell'eroe, cosí come fanno le cosce e i polpacci. La folta chioma disordinata e la barba riccamente ricciuta sono tipiche delle rappresentazioni di Eracle, che divenne una divinità di grande importanza nella Mesopotamia dei Seleucidi e dei Parti; identificato col dio Nergal, prese a essere venerato come nuova manifestazione sincretica dell'antica divinità.

Un'iscrizione bilingue posta sulle cosce della statua – in greco sulla coscia destra e nei caratteri aramaici usati per la lingua partica sulla sinistra – ci informa che Arsace Vologase condusse una spedizione militare su Mesene (odierna Maysan, nell'Iraq meridionale) e che, in quanto re dei re, si batté con Mitridate figlio di Pacoro per tutta la Mesopotamia, fino a conquistare Mesene, per poi collocare la statua del dio Verethragna (associato a Eracle), che aveva portato da Mesene, in un santuario di Apollo di fronte alla porta di bronzo nell'anno 462 dell'era dei Seleucidi (150-51 e.v.). Mentre la modellazione e la tecnica di fusione della statua di Eracle sono puramente ellenistiche, l'apposizione di iscrizioni sul corpo di una statua è una pratica mesopotamica; la scritta fu forse aggiunta alla superficie di bronzo quando venne conquistata Mesene, cosicché la data della fusione originaria e quella dell'iscrizione potrebbero distare secoli. Sappiamo che in Mesopotamia venivano prodotti bronzi poi esportati verso ovest, a Palmira in Siria e altrove, che ispirarono anche piccole terrecotte e bronzi raffiguranti Eracle e altri temi classici ed ellenistici.

Un ritratto di un'elegante signora di ceto elevato, eretta in posizione chiastica con il ginocchio sinistro flesso e la gamba avanzata, è un notevole esempio della mescolanza di tradizioni e stili rappresentativi mesopotamici e greci [**14.17**]. La donna, appartenente a un'élite, porta indumenti di stile greco, composti da una lunga veste su cui è drappeggiata diagonalmente una sottile cappa. I tessuti sono scolpiti in una serie di spesse increspature che sottolineano il movimento del corpo sottostante malgrado sia completamente coperto, secondo il metodo suggestivo della forma corporea mediante l'articolazione della stoffa ben noto alla statuaria greca. Il corpo è in pietra calcarea, ma ulteriormente decorato con uno strato di stucco che indica la parte superiore della veste, una collana e un bracciale; la superficie della statua doveva cosí presentare parti evidenti in stucco dipinto e dorato. La testa della donna è intagliata separatamente in marmo, mentre gli occhi sono intarsiati e dipinti. L'acconciatura, elaborata e folta, è in pietra bituminosa coperta di stucco. Sulla nuca sono ancora visibili tracce di un diadema dorato, che doveva apparire anche sulla fronte. La statua unisce una posa e un drappeggio in stile greco all'articolazione in materiali compositi – pietra e altro – caratteristici dell'arte mesopotamica.

14.16.
Eracle, da Seleucia al Tigri, Iraq, III secolo a.e.v. - II secolo e.v. (iscrizione del 150-51 e.v.). Bronzo, h 85,5 cm.



La tecnica di giustapporre materiali e combinare tradizioni figurative greche e mesopotamiche si osserva anche in una figura rinvenuta a Borsippa e ora esposta al British Museum [**14.18**]. La donna ha il capo coperto e indossa una veste pieghettata e un ampio scialle che trattiene con la mano sinistra, mentre la destra è posata contro il petto. La scultura è di alabastro, ma gli occhi erano intarsiati e un pigmento scuro ne sottolinea i bordi. L'uso del pigmento e dell'intarsio è una tradizione antica, cosí come la preferenza per un ideale femminile con guance piene, occhi grandi e bocca piccola. Ci sono tracce di pigmento anche in altri punti della statua, fra cui l'orlo raccolto dello scialle, mentre l'ornamento a forma di mezzaluna che porta al collo è un'aggiunta in intonaco. La figura rientra appieno nella tradizione greca ellenistica di ritratti scolpiti del III/II secolo a.e.v. Gli indumenti che indossa sono identificabili con il chitone e l'imatio greci, e in particolare il modo di portare gli abiti e di tenere discosto lo scialle su un lato è tipico della scultura greca d'Occidente. I capezzoli e l'ombelico sono però perforati attraverso la veste, il che sarebbe stato inaccettabile in Grecia. Il monile a mezzaluna che porta al collo è un emblema del dio lunare Sin e potrebbe indicare che la donna è una sacerdotessa, ma nel periodo in cui ci troviamo è ormai anche un simbolo della dea greca Artemide. I particolari, cosí come l'esecuzione degli occhi e l'uso del pigmento e dell'intonaco, sono tutte traduzioni locali di un genere di ritratto tipicamente ellenistico, confermando ancora una volta che le tradizioni e gli stili greci si mischiavano facilmente con quelli locali: queste immagini in stile greco-babilonese coesistevano a fianco delle tradizionali forme di rappresentazione mesopotamiche [**14.19**, p. 340].

14.17.
Donna di alto ceto, da Seleucia al Tigri, Iraq, III-II secolo a.e.v. Calcare, marmo e stucco, h 56 cm.

Hatra e il retaggio mesopotamico.

Hatra, città sulle rotte commerciali dei tempi dei Parti, si trova circa 110 chilometri a sudovest dell'attuale Mosul, in Iraq [**14.20**]; nelle antiche iscrizioni aramaiche che vi sono incise era detta Città del sole. Costruita fra il III e il II secolo a.e.v., durante l'epoca dei Seleucidi, sotto il dominio partico dei secoli successivi divenne un centro religioso e commerciale. Chi la governava aveva il titolo di «signore» (*marya* in aramaico), finché Sanatruq I nel 167 e.v. assunse il titolo di re. Hatra venne attaccata da Traiano nel 117 e.v. e da Settimio Severo nel 198, prima di essere conquistata dal re sasanide Sapore I nel 241. Attivo centro commerciale lungo una via usata da importanti città fra cui Palmira, Petra e Baalbek, possedeva una cinta muraria del diametro di quattro chilometri, con piú di 160 torri; la magnifica architettura in pietra calcarea del sito, che unisce colonne, modanature, architravi e motivi decorativi classici con ampi spazî a volta, risale per lo piú al I e al II secolo e.v. [**14.21-14.22**, p. 342].

Il maestoso complesso del Grande Īwān [**14.23-14.24**, p. 343] di Hatra fu costruito con blocchi di pietra squadrata al principio del II secolo e.v. La sua facciata, lunga 115 metri, è attraversata da otto grandi ingressi a volta, gli **īwān**; le loro diverse dimensioni creano un ritmo di arcate fiancheggiate da lesene in stile corinzio. Le arcate e le loro fasce di modanatura portavano scolpita una serie di figure, teste e busti intagliati in altorilievo, mentre sui piedritti che sorreggevano gli archi erano scolpite creature mitologiche. Anche i templi della dea Allat e di Mitra/Dioniso erano composti da una serie di grandi īwān delimitati da lesene. Gli īwān sono caratteristici dell'architettura dell'era partica; non sono usati solo a Hatra e ad Assur, ma anche nell'architettura monumentale del sud, a Nippur – nella zona della vecchia ziggurat e del tempio di Enlil – e a Seleucia al Tigri, e avrebbero in seguito influenzato l'architettura islamica, soprattutto in questa regione.

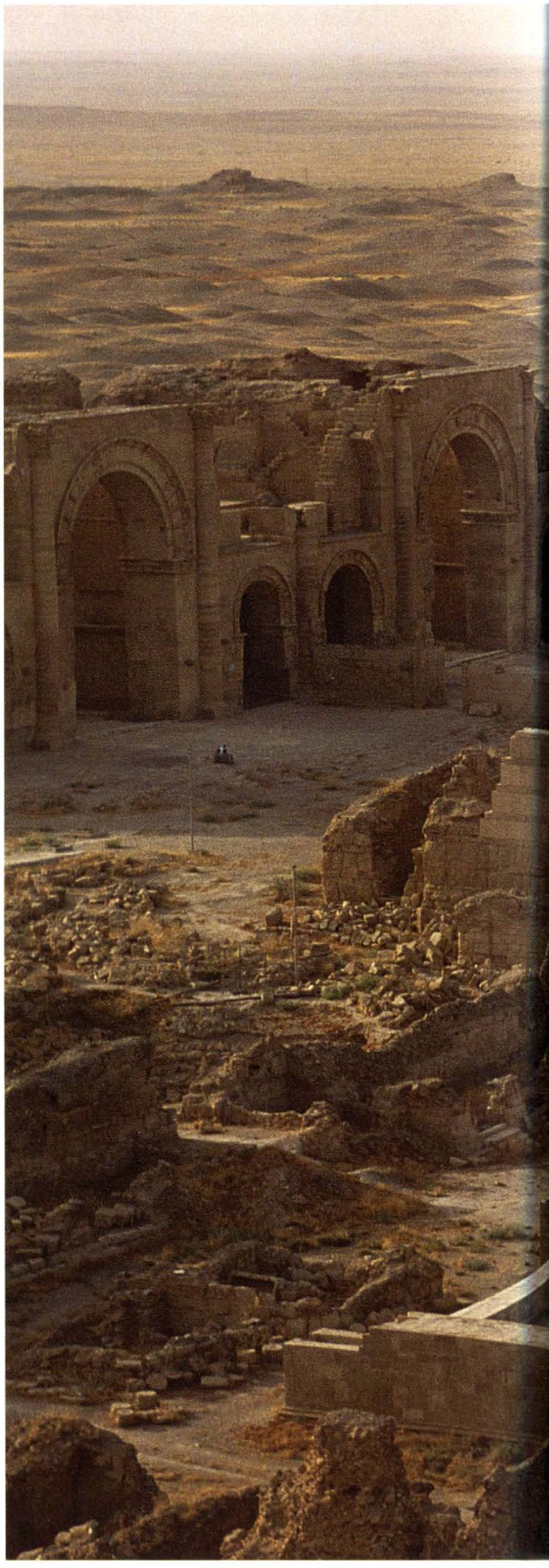
14.18.
Sacerdotessa, da Borsippa, Iraq,
III secolo a.e.v. - II secolo e.v.
Alabastro, h 46 cm.

14.19.
Figura femminile nuda, dal tempio di Inanna a Nippur, Iraq, periodo partico. Avorio, h 11,4 cm.

Questo nudo femminile, con le mani giunte alla vita, bracciali ai polsi e una lunga collana, risale all'epoca partica. Il viso piccolo e il mento con la fossetta, le gote piene e le palpebre e sopracciglia spesse sono nella tradizione degli antichi ex voto mesopotamici, che proseguono qui quasi immutati.

Il *temenos* centrale non era l'unica zona di Hatra con architettura monumentale: nelle aree residenziali c'erano templi piú piccoli – quattordici quelli venuti alla luce finora – che mostrano una mescolanza di tradizioni assiro-babilonesi. Qui erano venerati gli antichi dèi della Mesopotamia come Nabu, Nergal e Nanaya, nonché gli dèi sincretistici dell'epoca partica.

Il santuario principale, il *temenos*, si trovava al centro della città, all'interno di una cinta muraria rettangolare che separava lo spazio sacro dalle attività quotidiane del mercato. Il *temenos* era composto da enormi edifici a volta e da lunghi porticati dedicati agli dèi sincretistici di Hatra [**14.25**, p. 344]; in vari punti erano in mostra anche immagini dell'élite della città [**14.26**, p. 345]. Un tempio con **peristilio** (cioè circondato da una fila di colonne) aveva una trabeazione in stile occidentale: anziché essere un elemento orizzontale rettilineo aveva un centro rialzato a spioventi, caratteristico della traduzione mesopotamica degli usi architettonici greco-romani. La trabeazione è decorata con foglie di acanto, fregi di rosette e una modanatura con grifoni, mentre all'interno c'erano mosaici colorati, decorazioni di stucco dipinto e statue di marmo e calcare. Si trattava del tempio consacrato al grande dio solare Shamash, che era associato a Maran/Apollo, ed è forse il tempio piú antico del complesso. Un altro tempio con peristilio è quello di Shahiru: è innalzato su una piattaforma a gradini, come negli esempi ellenistici o romani, e usa gli ordini classici per le colonne e i capitelli. Vi sono usate anche modanature occidentali, che però non rispettano la se-

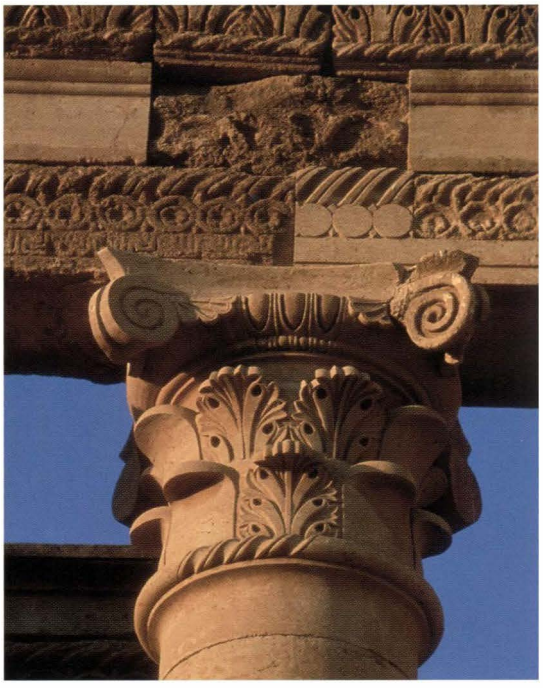


14.20.
Veduta aerea di Hatra, santuario del Sole, fotografia scattata nel 2003.

14.21.
(*in basso*) Testa di gorgone e iscrizione in aramaico, sull'Īwān 4, tempio del dio Sole, Hatra, Iraq, II secolo a.e.v. - II secolo e.v.

Il viso di gorgone con barba formata da fiori di acanto e con corona di serpi è identificato nell'iscrizione come il *jinn* Abshafa. L'iscrizione menziona anche Zubaydu e Yahbashi, figli dell'architetto Barneni, figlio dell'architetto Yahbashi, a cui gli dèi diedero istruzioni in sogno; il tutto rispecchia nitidamente le iscrizioni edili sumeriche, come quelle di Gudea.

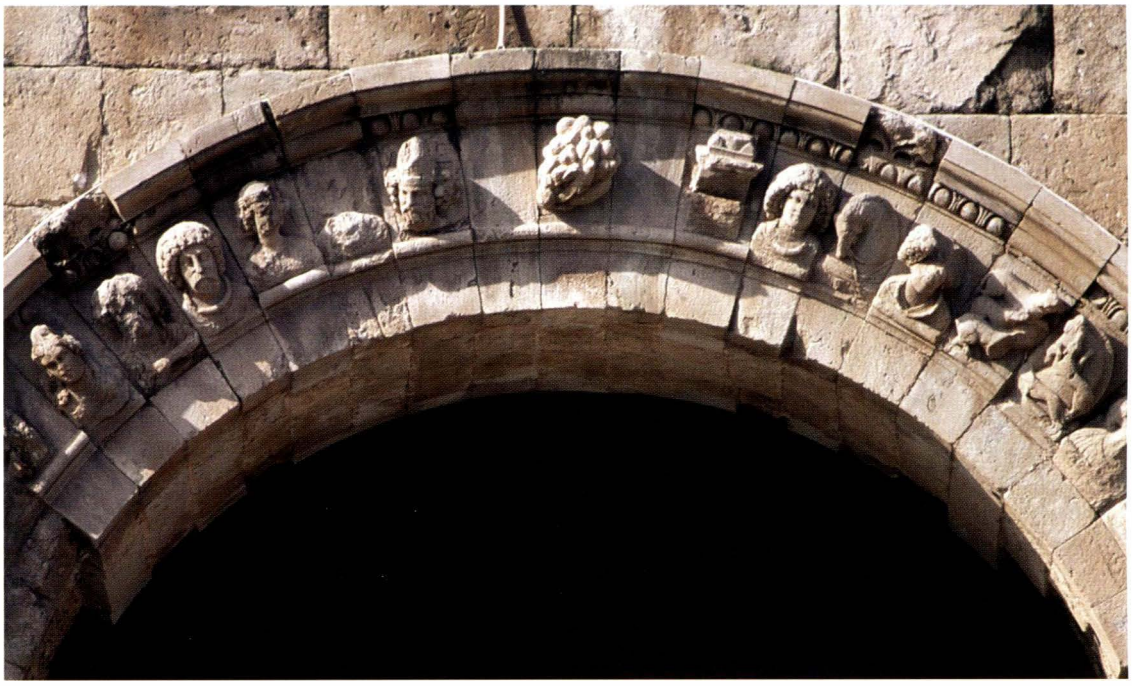
14.22.
(*a destra*) Capitello in stile romano con volute e foglie di acanto, tempio di Marn, Hatra, Iraq.



quenza abituale che ci aspetteremmo nell'architettura greca.

Le statue della famiglia reale, dei sacerdoti e dell'élite di Hatra erano di grandi dimensioni, di marmo o di pietra calcarea, e venivano poste nel tempio perché pregassero perpetuamente di fronte agli dèi [**14.27**, p. 346]: sono quindi statue con un significato religioso, nella tradizione delle precedenti statue votive mesopotamiche. La grande statua di Dushefri, figlia di re Sanatruq II, rappresenta la principessa in piedi con la mano destra alzata e la sinistra che trattiene la veste [**14.28**, p. 347]. La donna è riccamente vestita, con un abito elegante dalle maniche adorne di perline, e gioielli: bracciali, orecchini, un anello al pollice e un alto diadema cilindrico tempestato di gemme. Un emblema circolare al centro del diadema reca un'immagine del dio del sole, il supremo nume di Hatra, e sulla base un'iscrizione identifica la donna e il suo lignaggio e dedica la statua come immagine votiva.

Il ritratto di re Sanatruq I lo mostra in piedi, sontuosamente abbigliato in tunica e pantaloni con perline e ricami [**14.29**, p. 347], piú una cintura ingioiellata e un copricapo regale con un'aquila dalle ali spiegate. La mano destra è levata in segno di venerazione nei confronti degli dèi, mentre nella sinistra c'è una foglia di palma; il nome del sovrano è



14.23.
Conci con teste scolpite ad altorilievo, inclinate verso l'osservatore, Grande Īwān, Hatra, Iraq.

14.24.
(*in basso*) Grande Īwān e colonnato, tempio del dio Sole, Hatra, Iraq. II secolo a.e.v. - II secolo e.v.

inciso in aramaico sulla base. La grande figura ha proporzioni allungate e la fronte alta, nello stile di molte statue regali dei templi di Hatra.

Alcune statue sacre erano realizzate in dimensioni piú piccole, in alabastro o marmo, e poi dipinte [**14.30**, **14.31**, pp. 348-49], come nel caso della statua di Smy, figlia di Aga, risalente al II-III secolo e.v. [**14.32**, p. 350]. La ragazza indossa una lunga veste, una collana con pendenti e un alto copricapo, e regge un tamburello dipinto di rosso che sta per toccare con la mano destra. I capelli sono colorati di nero, gli occhi sono intarsiati con conchiglia e pietra nera, le scarpe sono rosse e l'iscrizione sulla base dichiara: «Statua di Smy figlia di Aga, figlio di Ashtati, eretta per lei nel Primo Santuario da suo marito, figlio di Abba, sacerdote della dea Atra'ta».

Interazioni col passato.

Alcune opere d'arte discusse nei capitoli precedenti sono state scoperte in realtà in

14.25.
(*in alto*) Tempio di Marn, un classico tempio a peristilio su piattaforma rialzata, Hatra, Iraq, II secolo a.e.v. - II secolo e.v.

14.26.
(*a destra*) Statua della Signora, Abu Bint Damyune, Hatra, Iraq, I secolo a.e.v. - II secolo e.v. Calcare, h 2,1 m.

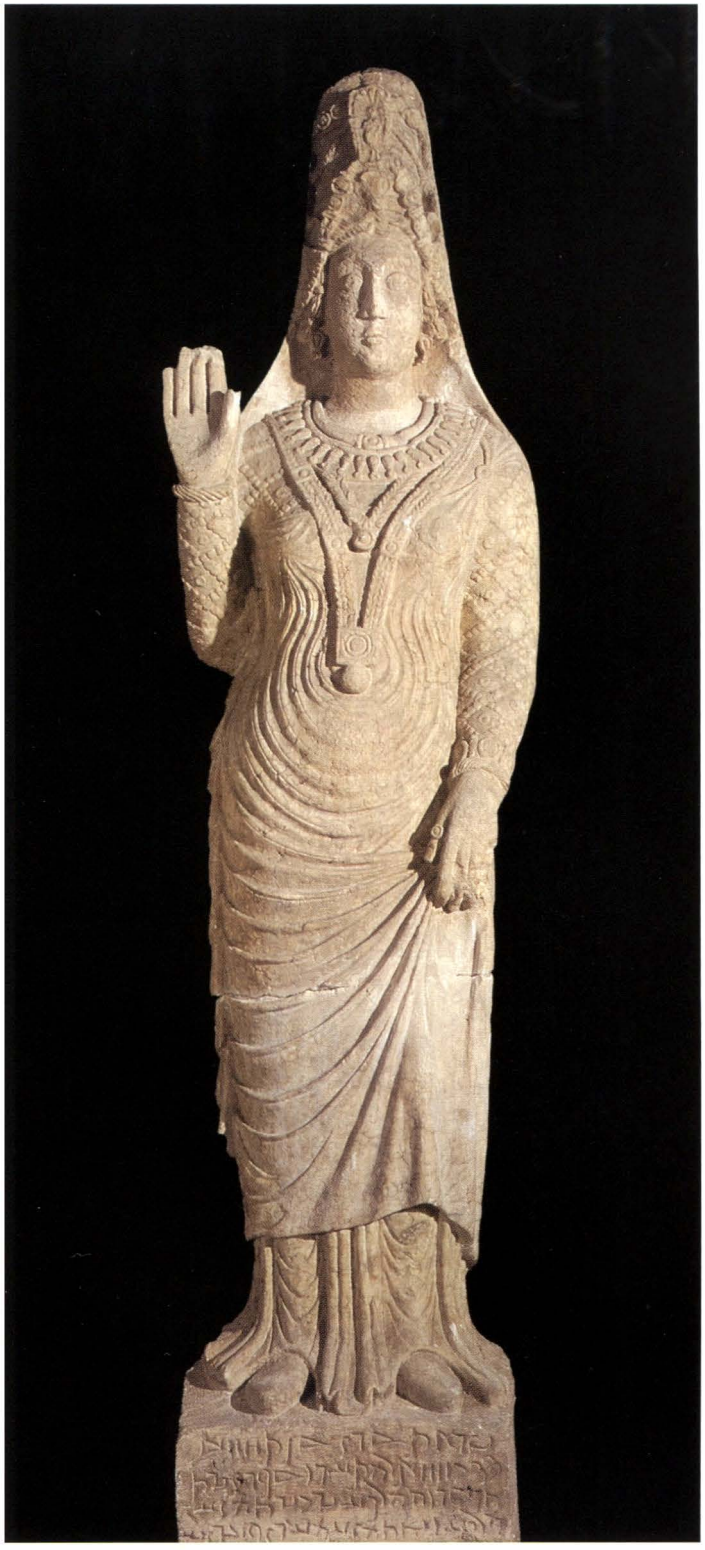
14.27.
Atlu, dal centro dell'ingresso della porta nord, Hatra, Iraq, periodo partico, III secolo e.v. Calcare, h 1,95 m.

Le statue raffiguravano uomini e donne nobili, re e principesse, scribi e funzionari. Venivano erette nei templi perché pregassero per conto del committente, proseguendo così l'antica tradizione mesopotamica. Qui la statua di Atlu lo raffigura nell'atto di presentare un'immagine votiva agli dèi.

un contesto archeologico dell'epoca seleucidica o partica; il più significativo di questi ritrovamenti è stato la collezione di statue dell'*ensi* sumero Gudea di Lagash, che non proviene da un sito archeologico a Lagash, corrispondente al III millennio a.e.v. (si veda il capitolo VI), ma dal palazzo di Adad Nadin Ahhe, un potentato locale che governò sotto i re ellenistici Seleucidi nel II secolo a.e.v. [**14.33**, p. 350]. Le statue di Gudea risalgono al 2150 a.e.v., ma lo strato archeologico in cui sono state rinvenute corrisponde a duemila anni dopo e nel palazzo di Adad Nadin Ahhe a Girsu erano già conservate come antichità.

Nel corso della costruzione del nuovo palazzo, i manovali di Adad Nadin Ahhe scoprirono mura, testi e numerose sculture d'altri tempi. Gli studiosi al suo servizio lessero le iscrizioni sulle statue e identificarono i resti come appartenenti a Gudea di Lagash, che ritenevano un re loro progenitore: il governatore decise quindi di costruire il suo nuovo palazzo seguendo le tracce di quello antico, facendone così in parte un progetto di restauro che collegava consapevolmente il signore seleucide al III millennio a.e.v. Ricostruì le antiche mura e per quanto possibile seguì i contorni del palazzo preesistente, con i suoi contrafforti e mura con rientranze, usando come traccia le antiche fondamenta. Utilizzò anche mattoni nuovi che imitavano con cura il tipo precedente, ma invece dell'iscrizione sumerica originaria ne fece incidere una bilingue, in aramaico e in greco [**14.34**, p. 351]. Adad Nadin Ahhe seguì inoltre l'antica tradizione sumera di sotterrare depositi di fondazione, una pratica caratteristica della coscienza storica mesopotamica. Le immagini e i testi interrati riscoperti all'epoca dei Seleucidi catalizzarono così la ricostruzione e la continuità dei rituali architettonici, e vennero a far parte delle collezioni di antichità orgogliosamente messe in mostra nel palazzo ellenistico: prima di essere esibite nelle sue corti lastricate, alcune delle antiche statue furono levigate e riparate dagli scultori di Adad Nadin Ahhe.

Queste attività di conservazione e interazione con il passato e con i suoi monumenti e opere d'arte proseguirono poi nell'epoca partica che succedette al dominio dei Seleucidi. Una statua colossale del re neo-assiro Salmanassar III (r. 859-824 a.e.v.), oggi nel Museo archeologico di Istanbul, è stata ritrovata ad Assur, nel nord della Mesopotamia, un



14.28.
Principessa Dushefri, figlia di Sanatruq II, dal quinto santuario di Hatra, Iraq, periodo partico, 238 e.v. Marmo grigio, h 2,23 m.

14.29.
Sanatruq I, dal decimo santuario di Hatra, Iraq, periodo partico, 168-190 e.v. Marmo bianco con venature grigie, h 2,3 m.

14.30.
Figura femminile, probabilmente Afrodite, da un pozzo a sud del Grande tempio, Hatra, Iraq, periodo partico, II secolo a.e.v. Marmo bianco, h 33,4 cm.

Le dee e gli dèi greci, come Afrodite, vennero incorporati nel pantheon mesopotamico e identificati con divinità locali. Questa Afrodite è scolpita in una classica posa chiastica, probabilmente da uno scultore locale che decise di rappresentarla come una dea mesopotamica nuda.

14.31.
Baalshamin, Signore dei cieli, dal quinto santuario di Hatra, Iraq, periodo partico, II secolo a.e.v. Marmo grigio, h 1,5 m.

Baalshamin è raffigurato come un generale barbuto con indosso una corazza che ha sul petto l'immagine del dio solare Shams (il nome a Hatra del dio Shamash), con un'aureola di raggi del sole, sotto a cui siede Tyche, la dea greca della sorte, che protegge la città, con una corona turrita; ai lati del dio del cielo sono posate aquile sacre. Il suo attributo, «Signore del cielo», è lo stesso dell'antico dio An.

14.32.
Ritratto di Smy, dal primo santuario di Hatra, Iraq, periodo partico, II secolo e.v. Marmo grigio chiaro, h 63,7 cm.

centro urbano che in epoca partica visse un periodo di rinnovata vitalità e vide la costruzione di un palazzo e di templi che univano influenze partiche e seleucidiche occidentali. La statua di Salmanassar, che proviene dal livello partico della città [**14.35**], è realizzata in basalto ed è scolpita nella forma neo-assira di un ritratto del re in piedi a figura intera: le statue di questo tipo venivano usate come immagini per il culto, permettendo al re di rimanere in preghiera di fronte agli dèi. Il corpo è costituito da una solida lastra di pietra, intagliata con dettagli superficiali raffiguranti le linee diagonali della veste frangiata che ne avvolgono la parte inferiore. Il sovrano porta armi alla cinta, una spada a falcetto nella mano destra e uno scettro nella sinistra, emblemi della dignità regia; la chioma è folta, acconciata in uno spesso cuneo sulla nuca, con la barba a righe regolari di fitti ricci, e la veste ospita un'iscrizione in cuneiforme, che identifica la statua appunto come immagine di Salmanassar. Immagine che aveva già ottocento anni, quando fu manutenuta dai Parti di Assur come pezzo antico e messa in mostra pubblicamente, a ulteriore dimostrazione delle pratiche di raccolta e conservazione dell'epoca.

La fine di un'epoca: l'Impero sasanide e l'ascesa dell'Islam.

Il sasanide Ardashir, un re secondario, sconfisse nel 224 e.v. il suo signore parto Artabano V, dando cosí inizio a un nuovo impero che sarebbe durato quattro secoli, fino alla conquista islamica. Ardashir era considerato discendente dei sacerdoti zoroastriani della Perside (Fars) in Iran, e il nome della sua dinastia deriva da Sāsān, un sacerdote suo progenitore: Ardashir si fece incoro-

14.33.
(*a destra*) Gudea colossale, da Girsu, Iraq, periodo neo-sumerico, 2150 a.e.v. Diorite, h 1,58 m.

14.34.
(*a sinistra*) Iscrizione bilingue sul palazzo di Adad Nadin Ahhe, Girsu, Iraq, II secolo a.e.v. Mattone cotto.

nare nel corso di una cerimonia nel grande palazzo di Ctesifonte, assumendo il titolo di «re dei re». L'epoca dell'Impero sasanide, appartenente ormai alla tarda antichità, e i suoi legami con l'Europa e con l'Asia costituiscono una storia vasta e complessa fatta di arte, rapporti internazionali e reti commerciali che va al di là dell'argomento di questo testo, ma non possiamo fare a meno di osservare che i re sasanidi, là dove giunsero al potere, interagirono con il territorio esistente. Per ottenere un linguaggio visivo regale e imperiale nuovo ma al contempo riconoscibile, tennero presente la storia della Mesopotamia e dell'Iran, ma trasformandola nella propria. Per esempio l'arte caratteristica dei rilievi rupestri, nota nei millenni precedenti e ancora nell'epoca partica, prese nuova vitalità sotto la dinastia sasanide: la grandiosa e antichissima idea di scolpire la roccia viva raggiunse nuovi livelli di maestria e fulgore quanto a composizione e abilità tecnica, con nuovi esempi spettacolari in numerosi punti dell'impero; e a quanto pare, un fattore importante per questa rinascenza all'epoca dei Sasanidi e per la scelta dei siti fu l'ubicazione delle sculture precedenti. È per esempio il caso di Naqsh-e Rostam vicino a Persepoli [**14.36**], dove erano state scavate nella roccia le sepolture rupestri dei re achemenidi (cfr. pp. 311 sgg.): sotto queste ultime, una serie di scene scolpite in altorilievo rappresenta un dialogo fra il passato e il presente dell'epoca dei Sasanidi.

Il mondo antico cambiò con l'arrivo dell'Islam in Mesopotamia nel 636 e.v., un momento storico che vide gli inizi di una nuova arte islamica, che non riprese uno stile importato – come per esempio quello ellenistico dell'arte classica – bensí sorse e si sviluppò in queste terre, in dialogo con le loro antiche tradizioni artistiche e le architetture straordinarie che i musulmani vi trovarono al loro arrivo. L'arabo divenne la lingua ufficiale e l'Islam la religione dominante, ma nel corso della prima dinastia islamica (il califfato degli Omayyadi, 661-750 e.v.) i primi califfi sostennero gli artisti e gli architetti del luogo, che continuarono a lavorare nel solco delle proprie tradizioni, anche se nelle opere loro commissionate dalla nuova élite al potere dovettero tenere conto, per i diversi usi dello spazio nell'architettura, delle nuove esigenze religiose. La dinastia degli Omayyadi risiedeva a Damasco, dove nel 706 e.v. abili architetti ricavarono dall'antico tempio di Giove gli spazi della splendida Grande Moschea [**14.37**, p. 353], che rimane tra i piú begli edifici del culto islamico al mondo; nel IV secolo e.v. qui era già stata eretta una chiesa dedicata a san Giovanni Battista, e ancora oggi sia musulmani sia cristiani frequentano questi luoghi e li reputano sacri. Le piú antiche opere artistiche e architettoniche islamiche, e la stessa nascita di nuove forme visive, risultano

14.35.
Statua colossale di Salmanassar III, da Assur, Iraq, 859-824 a.e.v. Basalto.

così tutte fortemente radicate nelle arti della tarda antichità della Mesopotamia, della Siria occidentale e dell'Iran. In particolare in campo architettonico – l'ambito artistico in cui l'Islam eccelse nei secoli successivi – i metodi tardo-antichi di costruzione con l'uso di īwān, peristili e sale ipostile divennero lo standard per le moschee e i palazzi. Le facciate in mattoni invetriati e le decorazioni in stucco scolpito, nonché la calligrafia monumentale, sono a loro volta antiche tradizioni mesopotamiche che furono adattate all'uso da parte della nuova fede, tanto da diventare il vocabolario fondamentale per la creazione dell'arte e dell'architettura islamica nel corso dei secoli successivi in tutto il Medio Oriente e il mondo mediterraneo.

14.36.
Rilievo dell'investitura di Ardashir I a Naqsh-e Rostam, vicino a Persepoli, Iran, III secolo e.v. Il rilievo sorge nel sito delle tombe reali degli Achemenidi.

Due uomini a cavallo si passano di mano un diadema, simbolo di potere e autorità. I copricapi e le iscrizioni ci dicono che si tratta di Ardashir I e Sapore I (r. 240-272 e.v.). Sotto i cavalli si trovano il re dei Parti sconfitto e Ahriman, lo spirito del male.

14.37.
La Grande Moschea di Damasco, Siria.

Una delle piú antiche moschee dell'Islam si trova sul sito di una piú antica chiesa e di un tempio romano dedicato a Giove, che a sua volta sorgeva su un sito sacro del II millennio a.e.v. Trae l'ubicazione, gli elementi architettonici e la decorazione dalle costruzioni pre-islamiche e manifesta millenni di continuità in uno stesso luogo.

Epilogo
Il passato nel presente

Quando il muro di un tempio cade in rovina, per demolire e rifondare quel tempio l'indovino dovrà esaminare il sito [in cerca di resti antichi]. Il costruttore del tempio indosserà vesti pulite e un bracciale di stagno al braccio; prenderà un'ascia di piombo, toglierà il primo mattone e lo porrà in un luogo appartato. Allestisci una tavola di offerte di fronte a quel mattone dio delle fondazioni e offri sacrifici.

Queste istruzioni per un rituale di edificazione e restauro risalgono all'epoca ellenistica dei Seleucidi in Babilonia (IV-III secolo a.e.v.) e mostrano che i riti architettonici e di conservazione nati a Sumer al principio del III millennio a.e.v. esistevano ancora, in qualche forma, migliaia di anni dopo. Il testo ordina al sacerdote *kalu* di togliere il primo mattone e di porlo sull'altare, per poi intonare le lamentazioni secondo un'antichissima tradizione mesopotamica che prescriveva, fin dal termine del III millennio a.e.v., di cantarle per la distruzione delle città, per l'atroce perdita dei templi e delle loro magnifiche sculture in tempo di guerra.

Nel rituale di epoca seleucide qui riportato c'era un motivo per dover placare il mattone originario posto sull'altare, dato che era un rappresentante del dio mattone, Kulla: l'asportazione dal suo contesto era interpretata come un trasferimento temporaneo, mentre le riparazioni venivano svolte con la massima attenzione possibile e seguendo la pianta originale del tempio. Se poi era necessario abbattere un muro antico per ricostruirlo, andava svolta una procedura di lutto per colmare il vuoto fra l'esistenza del vecchio muro e l'erezione di quello nuovo. Il testo chiarisce anche che il sito di costruzione doveva essere supervisionato dal *baru* (sacerdote veggente), affinché nulla venisse perso o danneggiato involontariamente nel corso della ricostruzione.

Gli antichi mesopotamici si preoccupavano continuamente di mostrare venerazione e rispetto per i resti del passato; questo è il primo luogo in cui siamo in grado di studiare una profonda consapevolezza storica attraverso le prove testuali e archeologiche, se non addirittura di affermare che la venerazione del passato e la cura nella conservazione degli antichi templi e città sia un tratto distintivo delle culture mesopotamiche, con un atteggiamento che a volte presenta aspetti molto simili al nostro. Lo si vede bene in un corposo compendio di presagi noto come *Shumma alu* («Se una città», le parole iniziali), che risale al periodo paleo-babilonese e prosegue fino all'epoca dei Seleucidi, fornendo un lungo elenco di auspici correlati alle pratiche di conservazione e chiarendo che non sono rivolti solo al re e ai potenti, ma anche alla gente comune:

Se un uomo ripara un santuario: avrà buona sorte.

Se un uomo demolisce un santuario: il fiume lo inghiottirà.

Se qualcuno trasferisce una cappella: quell'uomo andrà in rovina.

Se un uomo ripara una cosa vecchia: il dio di quell'uomo verrà a lui.

Sono appena poche righe di una ricca lista di forme di restauro e conservazione di oggetti, dalle immagini di dèi ed eroi a interi fabbricati, compresi lavori architettonici piú limitati. Il testo include persino una sezione di pratiche che i geometri devono seguire in vista della costruzione di un edificio in un luogo specifico, cosicché se un uomo prevede di erigere una casa e, mentre ne scava le fondazioni, trova qualcosa nel terreno, è tenuto a seguire determinate procedure per preservarlo. Tutti gli oggetti antichi rinvenuti sotto terra o rimasti integri in templi o luoghi pubblici erano considerati di proprietà del terreno e della sua storia, e rappresentavano un buon auspicio per quanti vivevano nella regione e per il loro futuro.

Nei fatti, questi reperti antichi riescono a sopravvivere nonostante millenni di guerre e devastazioni. Quando, nel II secolo a.e.v., gli operai di Adad Nadin Ahhe scoprono le statue di Gudea che erano state erette duemila anni prima, il potentato le fa disporre nel suo nuovo palazzo a Girsu (cfr. p. 350), e non solo le conserva e le mette con cura in mostra, ma addirittura ordina ai suoi studiosi e agli scribi (che erano in grado di leggere le lingue antiche) di imitare nel palazzo i metodi di costruzione e di stesura delle iscrizioni dei Sumeri: costoro tracciano cosí le iscrizioni in aramaico e in greco in modo tale che somiglino ai mattoni su cui era iscritto in antico sumerico il nome di Gudea. Siamo davanti a una delle primissime attività di antiquariato e di studio del passato che si ricordino; prefigura gli interessi e le attività dei collezionisti italiani del Rinascimento, il cui amore per le antichità giungerà un millennio e mezzo dopo. Queste antiche forme di conservazione del passato erano, insieme, un modo di tracciare collegamenti ideologici con le epoche piú antiche della stessa regione, un atto pio e un gesto di ricerca e conservazione della conoscenza storica.

Oggi la storia dell'arte e l'archeologia non sono discipline esoteriche volte esclusivamente al passato, ma anzi parte integrante del presente, in quanto il passato rimane costantemente vivo nel nostro mondo odierno, nelle narrazioni storiche a cui facciamo riferimento e nei monumenti che ammiriamo e che sono sopravvissuti al passare del tempo. Tutto ciò forma la base della storia e identità di ciascuno di noi: il modo in cui cogliamo il passato nel nostro contesto presente, il modo in cui formuliamo l'idea della storia e del nostro farne parte, è quindi strutturato da un paesaggio (letterale e figurato) di monumenti e manufatti.

Oggi questi modi di rapportarsi all'ambiente edificato e agli oggetti d'arte ricadono sotto la definizione e l'ambito dei beni culturali e del patrimonio storico, e tali aspetti della produzione e della creatività umana non sono piú tutelati da riti architettonici e da presagi conservativi, bensí dal diritto internazionale sotto gli auspici delle Nazioni Unite. Le leggi odierne considerano un

I.

Il Vaso di Uruk è un antico recipiente monumentale (3300 a.e.v. circa) che costituisce uno dei primi esempi al mondo di racconto complesso a cui diamo il nome di «narrazione performativa». Fu ridotto in frantumi nel 2003 durante il saccheggio del Museo nazionale iracheno a Baghdad, all'inizio della seconda guerra del Golfo; ma la sommità del vaso era già stata riparata alla fine del IV millennio a.e.v.: un pezzo triangolare che se ne era staccato venne fissato con un filo di rame al posto originario. È uno dei primi esempi di restauro al mondo, e rivela che l'interesse a preservare i manufatti è effettivamente antichissimo.

crimine di guerra la distruzione di siti di interesse storico, analogamente alle violazioni dei diritti umani: la Convenzione dell'Aia del 1954 per la protezione dei beni culturali in caso di conflitto armato e le Convenzioni di Ginevra del 1949 e del 1977 fanno dell'aggressione di monumenti e siti antichi un crimine e una forma di violenza inaccettabile persino all'interno di scontri e guerre:

e queste nostre leggi moderne rispecchiano attenzioni in parte già esistenti nell'evo antico, come abbiamo visto sia dai riscontri archeologici di pratiche di conservazione sia dai testi scritti.

Anche gli oggetti conservati nei musei e nelle collezioni pubbliche sono protetti delle norme internazionali sul traffico illecito di antichità trafugate, come la Convenzione Unesco sui mezzi per proibire e prevenire l'importazione, l'esportazione e il trasferimento di proprietà illeciti di beni culturali (1970). Ma forse ancor piú importanti sono oggi le preoccupazioni per le zone archeologiche e i monumenti *in situ*. Nel corso degli ultimi venticinque anni c'è stato un incremento smodato delle distruzioni di beni culturali nel Vicino Oriente, e questa cancellazione della storia, sia deliberata sia accidentale, ha avuto un impatto devastante sul panorama storico della Mesopotamia, tanto che la situazione odierna è di vera crisi: alcune delle città e delle opere d'arte antiche di cui abbiamo parlato in questo libro sono state distrutte durante la sua stesura. Città e templi antichi sono stati usati, e vengono

II.

Statua di Apollo nudo da Hatra, Iraq, scolpita in stile classico naturalistico e risalente al II secolo a.e.v. - II secolo e.v., che andò in frantumi nel 2003 durante il saccheggio del Museo nazionale iracheno.

III.
Elicottero in volo sopra la ziggurat di Ur, Iraq.

L'antica città di Ur fu usata come base dalle Forze Armate statunitensi dal 2003 al 2009; il sito fu danneggiato a causa delle installazioni militari e dei mezzi pesanti, come anche la facciata sud della ziggurat, con proiettili ed esplosivi.

IV.
Anche Babilonia fu usata come grande base militare da Usa e alleati nel 2003-2004. Nel cuore dell'antica città, vicinissimo al palazzo di Nabucodonosor II, fu addirittura spianata un'area di atterraggio per elicotteri; dopo prolungate discussioni e negoziati con gli archeologi, nel 2004 gli eserciti coinvolti acconsentirono a smantellare la base.

tuttora usati, come installazioni militari, provocando danni immensi a siti antichi e aree archeologiche. C'è di peggio: intere città sono state distrutte di proposito, nel tentativo di cancellare parti della storia.

In tutto il mondo gli studiosi hanno condannato questi atti come forme di «pulizia» culturale che costituiscono violazioni dei diritti della popolazione del luogo e della sua storia, nonché un'immensa perdita per tutto il mondo e la sua cultura. Quindi oggi è piú importante che mai non solo studiare e preservare il passato mesopotamico attraverso la conservazione di manufatti, monumenti e siti archeologici, ma anche consolidare con i nostri studi e i nostri scritti la conoscenza storica di questo passato affascinante, cosicché le generazioni future non possano dimenticarlo o supporre che un mondo antico simile non sia mai esistito.

V.

Re Atlu, dal quinto santuario di Hatra, Iraq, periodo partico, II secolo a.e.v. - III secolo e.v. Marmo grigio, h 2,25 m.

Il ritratto di re Atlu lo mostra con un'alta tiara, un elaborato indumento adorno di perline, e con la mano destra levata in segno di venerazione. La statua è andata distrutta nel 2015, durante un attacco al Museo di Mosul.

VI.

Moschea a Diyarbakır, Turchia; foto scattate negli anni Settanta e nel 2015.

La moschea di Diyarbakır, fondata alla fine del VII secolo e.v. e restaurata nel 1091 e.v., è una delle piú antiche in assoluto. Fa uso di colonne e capitelli romani ed è influenzata dalle antiche forme architettoniche e decorative. Ha subito danni nei recenti conflitti.

Glossario

La prima parte del Glossario comprende i nomi dei personaggi piú significativi nella storia dell'arte mesopotamica e quelli delle principali divinità; la seconda parte contiene la terminologia maggiormente rilevante.

Persone e divinità significative.

Adad o **Ishkur** Dio delle tempeste, associato ai tori e al tuono.

Adad Nadin Ahhe Governante di Lagash nel II secolo a.e.v.

Ahura Mazda Divinità zoroastriana rappresentata come uomo barbuto in un disco alato.

Alessandro Magno o **Alessandro il Macedone** (356-323 a.e.v.) Re della Macedonia dal 336 a.e.v.; conquistò l'Impero persiano nel 331 a.e.v.

An o **Anu** Divinità superna il cui nome indica in sumerico il cielo; la sua sposa è Ki, dea della terra. A volte è rappresentato come una tiara a corna su un altare.

Artaserse I Signore dell'Impero persiano (r. 464-423 a.e.v.).

Artaserse II Signore dell'Impero persiano (r. 404-359 a.e.v.).

Assur Nome di un dio e di una città assira, di cui la divinità è la personificazione. È mostrato a volte come uomo in un disco alato.

Assurbanipal Re d'Assiria (r. 668-627 a.e.v.).

Assurnasirpal II Re d'Assiria (r. 883-859 a.e.v.).

Burna-Buriash II Re cassita (r. 1359-1333 a.e.v.).

Ciro il Grande Signore dell'Impero persiano dal 559 al 530 a.e.v.; conquistò Babilonia nel 539 a.e.v.

Dario I Signore dell'Impero persiano (r. 521-486 a.e.v.); fondò Persepoli in Iran.

Dario III Signore dell'Impero persiano (r. 335-331 a.e.v.); fu sconfitto da Alessandro il Macedone.

Ea o **Enki** Dio delle acque dolci, della sapienza, della magia, delle arti, dell'architettura e dell'artigianato. Lo si rappresenta circondato da rivoli d'acqua.

Enlil Divinità sumera del cielo, associata alle montagne e alla città di Nippur, in Iraq. Il suo tempio maggiore era l'E-Kur, la «casa-montagna», e la sua sposa era la dea Ninlil.

Enmerkar Mitico re che compare in una leggenda sumera del III millennio a.e.v. in cui è descritta l'invenzione della scrittura.

Entemena Signore di Lagash (2400-2350 a.e.v. circa).

Eracle Eroe e semidio greco.

Ereshkigal «Regina della notte», dea degli inferi, nota in accadico anche come Allatu. A volte è rappresentata con artigli d'aquila.

Erodoto di Alicarnasso Storico greco (484-425 a.e.v. circa), autore delle *Storie*.

Gudea Signore di Lagash (2150-2125 a.e.v. circa).

Hammurabi Re babilonese (r. 1792-1750 a.e.v.); nel 1760 a.e.v. circa fece erigere a Babilonia una stele pubblica con le sue leggi.

Imdugud Aquila dalla testa di leone, creatura sovrannaturale associata al dio Ningirsu.

Inanna o **Ishtar** Dea dell'amore e della guerra, spesso associata ai leoni.

Ishkur *vedi* **Adad**.

Ishtar *vedi* **Inanna**.

Koldewey, Robert Archeologo tedesco (1855-1925); curò gli scavi di Babilonia.

Kurigalzu II Re cassita (r. 1332-1308 a.e.v.).

Layard, Austen Henry Esploratore britannico (1817-1894); curò gli scavi presso alcune città assire.

Manishtushu Re della dinastia accadica (r. 2269–2255 a.e.v.).

Marduk Il dio supremo babilonese, il cui animale sacro era il drago *mushhushshu*.

Meskalamdug Re sepolto nel Cimitero reale di Ur (2500 a.e.v. circa).

Nabonedo Re di Babilonia (r. 555-539 a.e.v.).

Nabopolassar Re di Babilonia (r. 626-605 a.e.v.). Diede inizio alla dinastia neo-babilonese.

Nabu Dio della scrittura e della sapienza, è spesso mostrato con un cuneo. I suoi simboli sono una tavoletta e uno stilo per scrivere.

Nabucodonosor I Re di Babilonia (r. 1125-1104 a.e.v.).

Nabucodonosor II Re di Babilonia (r. 604-562 a.e.v.).

Nanna o **Sin** Dio della luna, mostrato in forma di mezzaluna.

Naram-Sin Re della dinastia accadica (r. 2254-2218 a.e.v.), fu il primo monarca divinizzato.

Nergal Dio degli inferi associato all'epoca accadica, sposo di Ereshkigal; visto anche come divinità della guerra, è mostrato in veste di guerriero, con una scimitarra e una mazza con un leone bicipite.

Ningal Sposa del dio della luna Nanna e madre del dio del sole Utu (Shamash in accadico).

Ningirsu Dio di Girsu e Lagash, associato alla dea Ninurta e all'aratro.

Ningiszhida Un dio degli inferi.

Ninhursag Una dea madre, «Signora della Montagna», detta anche Ninmah; ha come simbolo un serpente cornuto.

Ninlil Una dea madre, sposa di Enlil (Mulissu in assiro); è mostrata a volte su un trono leonino.

Osman Hamdi Bey Archeologo e curatore ottomano (1842-1910); condusse, tra l'altro, gli scavi sul Nemrut Dağı in Turchia.

Puabi Regina sepolta nel Cimitero reale di Ur, 2500 a.e.v. circa.

Rassam, Hormuzd Archeologo di Mosul (1826-1910); tra i primi a condurre scavi nelle città assire e babilonesi.

Rich, Claudius James Rappresentante britannico (1786-1821) della Compagnia delle Indie orientali a Baghdad nell'Ottocento; esplorò Babilonia.

Salmanassar III Re d'Assiria (r. 858-824 a.e.v.).

Sargon di Akkad Re d'Assiria (r. 2334-2279 a.e.v.)e fondatore della dinastia di Akkad.

Sargon II Re d'Assiria (r. 721-705 a.e.v.); fondò Dur Sharrukin.

Sennacherib Re d'Assiria (r. 705-681 a.e.v.).

Shamash o **Utu** Dio del sole e della giustizia; il suo simbolo è un sole con i raggi.

Shar-kali-sharri Re della dinastia accadica (r. 2217-2193 a.e.v.).

Shulgi Re della Terza Dinastia di Ur (r. 2094-2047 a.e.v.).

Shutruk-Nakhunte Re elamita (1165-1155 a.e.v. circa); saccheggiò Babilonia nel 1158 a.e.v.

Sin *vedi* **Nanna**.

Tiglath-Pileser I Re d'Assiria (r. 1114-1076 a.e.v.).

Tukulti-Ninurta I Re d'Assiria (r. 1243-1207 a.e.v.).

Ur-Namma Re della Terza Dinastia di Ur (r. 2112-2095 a.e.v.).

Ur-Ningirsu Signore di Lagash (2150-2125 a.e.v. circa).

Utu *vedi* **Shamash**.

Woolley, Leonard Archeologo britannico (1880-1960); scoprí il Cimitero reale di Ur.

Terminologia.

a botte, volta In architettura, soffitto costruito secondo il principio dell'arco, con una sezione semicilindrica.

accadico Lingua usata in tutto il Vicino Oriente antico per vari millenni; gli studiosi moderni parlano di Accadico I, II e III per riferirsi a diversi stili dei sigilli.

a cera persa Metodo per la gettata di statue in metallo consistente nel creare un modello in cera (o uno strato di cera attorno a un modello in argilla) e racchiuderlo in uno stampo d'argilla. Lo stampo viene riscaldato, fondendo la cera e lasciando al suo posto una cavità in cui si versa il metallo fuso; quando questo si è raffreddato, si toglie lo stampo e si libera la statua.

achemenide, dinastia 559-331 a.e.v. Proveniente dall'Iran, il suo dominio si estendeva alla Siria, Egitto, Asia Minore e relative città greche, nonché a parti dell'India settentrionale.

aggettante In architettura, sovrapposizione di strati di pietre tagliate o mattoni per creare un arco o una cupola, in cui ogni strato fuoriesce da quello sottostante.

a incavo Tecnica d'intaglio usata specialmente per sigilli e gemme, in cui le immagini sono scolpite «in negativo», cosí da poterle poi imprimere su cera o creta.

Akitu Festa per l'anno nuovo che si celebrava all'inizio della primavera, a Babilonia soprattutto ma anche in altre parti della Mesopotamia.

altezza residua L'altezza di un'antica struttura quale è giunta a noi (a differenza dell'altezza completa che aveva in origine).

antico persiano Lingua usata nelle iscrizioni achemenidi.

a occhio Pietra d'agata a bande tagliata in modo da mostrare cerchi concentrici, a somiglianza di un occhio.

«apertura della bocca» Cerimonia rituale usata per consacrare le statue.

apkallu Saggi, o genî protettori, posti sulle mura dei palazzi o inseriti sotto le fondazioni degli edifici a scopi apotropaici; sono in genere esseri alati antropomorfi.

apotropaico Che allontana il male o le disgrazie.

a punzone, sigillo Piccola pietra rotonda o piramidale, o anello, con un'immagine intagliata in un'estremità, che si poteva imprimere sulla creta.

aramaico Lingua usata nell'antica Mesopotamia dall'inizio del I secolo a.e.v.; il neo-aramaico è tuttora parlato in Iraq.

arsacide, dinastia Detta anche dinastia partica; a volte chiamata cosí per il nome del suo fondatore, Arsace. La dinastia partica-arsacide ebbe inizio nel 247 a.e.v. e regnò sulla Mesopotamia dal 141 a.e.v. al 226 e.v.

articolazione In architettura, modo di mettere in evidenza e realizzare giunzioni e sezioni all'interno degli aspetti progettuali e formali dell'opera.

a sbalzo In metallurgia, tecnica con cui si fanno risaltare i particolari della superficie cesellando o martellando.

assoluta, cronologia/datazione Determinazione delle date storiche e del loro ordine rispetto a una scala temporale fissata.

attribuzione Assegnazione dell'origine un'opera d'arte a uno o piú realizzatori, tempi specifici o luoghi di produzione, in base alle caratteristiche tecnologiche, stilistiche o iconografiche.

a tutto sesto, arco Detto anche arco romano, un arco semicircolare reso saldo dalla compressione, usato in Mesopotamia fin dal 2500 a.e.v. circa.

babilonese modellato, stile Definizione moderna usata dagli studiosi per identificare uno stile d'intaglio dei sigilli del I millennio a.e.v.

Caldei Nome usato per i Babilonesi del sud verso la seconda metà del I millennio a.e.v.

calligrafia Scrittura come forma d'arte.

capitello In architettura, elemento terminale di una colonna, fra il fusto e la trabeazione o la superficie orizzontale che vi poggia.

cariatide In architettura, colonna in forma di corpo femminile.

cartiglio In egittologia, segno ovale che racchiude il nome di un faraone.

Cassiti Dinastia medio-babilonese (1595-1155 a.e.v. circa).

cella L'ambiente principale di un tempio, in greco *naos*.

chiastica, posa In scultura, posa di una figura umana in cui il peso del corpo è spostato su un fianco, con un ginocchio flesso e uno ritto, cosí da ottenere un'oscillazione del corpo.

cifra Codice o simbolo.

cilindrico, sigillo Pietra a forma di cilindro, intagliata a incavo con un'iconografia che varia nel corso del tempo. Entrano nell'uso attorno al 3300 a.e.v. in ambito amministrativo, ma anche come firme personali per documenti.

cloisonné Tecnica per la produzione di gioielli che usa intarsi di pietre preziose o pasta vitrea.

composita, statua Scultura composta da vari materiali diversi.

concettuale, arte Forma d'arte che trasmette un'idea o un concetto, contrapposta alle opere imitative o figurative.

contrafforte In architettura, struttura in mattoni o in muratura che si oppone alle forze orizzontali esercitate da un muro o da un arco, rafforzando cosí l'edificio.

cuneiforme Forma di scrittura formata da segni a cuneo usata nel Vicino Oriente antico. Inventata nel 3400 a.e.v. nell'Iraq meridionale, le ultime tavolette cuneiformi risalgono al I secolo e.v.

dea madre Espressione usata nel XIX e XX secolo per riferirsi a certi nudi femminili preistorici.

demiurgico Che emerge dagli spiriti creativi divini (dalla figura greca di dio-artefice).

determinativo divino Simbolo della scrittura cuneiforme che indica che quanto segue è il nome di una divinità.

divinazione La predizione del futuro. Rispetto ad altre società, in Mesopotamia erano diffuse piú forme di divinazione, per esempio tramite la lettura di stelle e pianeti, del fumo, dell'acqua e dell'olio, del volo degli uccelli, della forma delle loro piume, delle interiora degli animali sacrificali, dei segni nell'anatomia umana e animale, nel paesaggio e cosí via.

dromos Un lungo passaggio che conduce a una camera sepolcrale.

ecfrasi Dal greco: descrizione letteraria di un'opera d'arte.

elamita Della regione di Elam, nell'antico Iran. La civiltà elamita fiorí dall'inizio del III millennio a.e.v. al VI secolo a.e.v.

ellenismo Era del dominio greco in Mesopotamia (331-141 a.e.v.).

EN Titolo sumero per un regnante.

ensi Titolo sumero per un governatore.

entasi In architettura, volontaria deformazione o affusolamento delle colonne per creare un effetto ottico.

entu Tipo di sacerdotessa, dal III millennio a.e.v. in poi; in genere una principessa di sangue reale. La sacerdotessa *entu* piú nota è la principessa accadica Enkheduanna.

epifania Apparizione miracolosa di una divinità ai mortali; secondo gli antichi mesopotamici avveniva in un'immagine o per mezzo di essa.

epigrafia Lo studio delle iscrizioni.

età del Bronzo Fase della preistoria che in Mesopotamia corrisponde all'incirca al 3500-1100 a.e.v. (la datazione differisce in altre regioni).

età oscura Espressione usata da archeologi e storici moderni per descrivere il periodo che seguí la fine della tarda età del Bronzo, 1100-900 a.e.v. circa, in cui molti centri importanti del mondo mediterraneo orientale furono abbandonati.

ex voto *vedi* **offerta votiva**.

figura tutelare Figura spesso alata e antropomorfa, che è di guardia a porte e altre parti degli edifici.

filigrana Tecnica dell'oreficeria che usa fili d'oro o d'argento finissimi per creare strutture ornamentali a mo' di ricamo.

fregio In architettura, fascia orizzontale scolpita, parte della trabeazione.

fritta Materiale affine alla ceramica, colorato ma non invetriato.

Gemdet Nasr Periodo archeologico mesopotamico (3150-2900 a.e.v. circa).

genio o ***jinn*** Creatura mitica soprannaturale, spirito.

geroglifici «Segni sacri»: sistema di scrittura dell'antico Egitto.

glittica Tecnica d'intaglio usata su piccole pietre, gemme e sigilli.

granulazione Tecnica d'oreficeria che crea granelli d'oro sferici a fini decorativi.

greco-babilonese, stile Miscela degli stili greco e babilonese che emerse in Babilonia nel III secolo a.e.v.

grifone Creatura con il corpo di leone e la testa e le ali d'aquila.

guilloche Motivo di spirali intrecciate.

höyük Termine turco corrispondente a *tell*, cioè accumulo di materiale di interesse archeologico.

iconoclastia Distruzione di immagini.

indoeuropeo Categoria linguistica riferita a un gruppo di idiomi che condividono strutture grammaticali e somiglianze lessicali: comprende alcune tra le lingue europee e asiatiche.

in situ Espressione latina riferita a monumenti e manufatti che si trovano ancora nella loro ubicazione originaria, in un sito archeologico.

iper-icona Immagine che fa riferimento a sé stessa, rappresentazione consapevole di essere tale.

ipogeo Tomba sotterranea.

ipostila, sala In architettura, spazio il cui tetto sia sostenuto da colonne.

Isin-Larsa Epoca storica all'inizio del II millennio a.e.v. in Mesopotamia.

ittita Relativo al paese di Khatti in Anatolia, nell'odierna Turchia, la sede del regno degli Ittiti della tarda età del Bronzo, e alla sua lingua.

īwān In architettura, ampio spazio a volta.

jinn, *vedi* **genio**.

Kleinfunde Termine tedesco che significa «piccoli ritrovamenti», usato spesso per riferirsi a un gruppo di oggetti rinvenuti a Uruk e risalenti alla fine del IV millennio a.e.v.

kudurru Monumento scultorio, talvolta usato come pietra di confine. Sebbene associati alla dinastia cassita, erano in uso anche prima e lo rimasero dopo.

lama Divinità femminile che intercede, presente in genere in scene di presentazione, per esempio sui sigilli cilindrici, in cui il fedele si trova di fronte a un altro dio assiso in trono.

lamassu Creatura mitica in forma di toro o leone alato dalla testa umana. Erano scolpiti in pietra come guardiani delle porte dei palazzi assiri.

libagione Bevanda offerta a una divinità.

Lista Reale sumerica Testo risalente all'inizio del II millennio a.e.v. che descrive come la monarchia «discese dal cielo» e andò di città in città; elenca città-stato, con i loro signori e la durata dei rispettivi regni, da epoche mitiche fino a circa il 1900 a.e.v. Il testo è oggi noto grazie a sedici manoscritti antichi, uno dei quali è il prisma di Weld-Blundell conservato presso l'Ashmolean Museum di Oxford.

Lullubi Popolo dei monti del nord-est della Mesopotamia, raffigurato nella stele di Naram-Sin.

martellatura Tecnica per la lavorazione del metallo, colpendolo dal verso per imprimere un'immagine tridimensionale che emerge dal recto.

martello forato Tipo di martello o ascia con il manico inserito nella testa di metallo, usato nel Vicino Oriente antico.

ME Nel pensiero sumerico, complesso di concetti che rappresentano le arti e altri aspetti della civiltà.

medio-assiro Epoca storica tra il 1363 e il 1000 a.e.v.

merlatura In architettura, coronamento a elementi alternati di un muro, come nelle fortificazioni.

mushhushshu Drago associato al dio Marduk.

naos *vedi* **cella**.

naru Termine accadico per **stele**.

neo-assiro Epoca storica (900-612 a.e.v. circa).

neo-babilonese Epoca storica e dinastia (626-539 a.e.v. circa).

neo-sumerico Epoca storica (2112 e il 2004 a.e.v.).

nome di regno Nome assunto da un monarca; tali nomi non sono usati sempre, ma se sí, differiscono dal nome originario. Sargon di Akkad ne usò uno nel III millennio a.e.v., ma se ne conoscono di precedenti in Egitto.

offerta di fondazione Statuetta sotterrata nelle fondazioni di un edificio per proteggerlo e testimoniare l'offerta rituale.

offerta votiva o **ex voto** Dono oppure oggetto dedicato a una divinità.

paleo-assiro, stile Stile d'intaglio dei sigilli dell'inizio del II millennio a.e.v.

paleo-babilonese Epoca storica tra il 1894 e il 1595 a.e.v.

paleo-elamita Epoca storica e lingua usata in Iran (2400-1600 a.e.v.).

paleo-siriano, stile Stile d'intaglio dei sigilli cilindrici usato in Siria nel II millennio a.e.v.

palmetta Motivo decorativo somigliante a una piccola palma.

pantheon L'insieme di tutti gli dèi.

partica, dinastia *vedi* **arsacide**.

percettiva, arte Nella critica d'arte, forma artistica che si basa sulla percezione e sulle somiglianze.

performativa Immagine che rappresenta un evento o un'azione e ne influenza direttamente l'esito atteso, per mezzo della propria stessa rappresentazione.

peristilio In architettura, colonnato che cinge un edificio.

perizia Metodo di critica o analisi artistica che studia i minimi particolari della realizzazione e dello stile.

piano-convesso Tipo di mattone usato nell'epoca proto-dinastica, il cui nome ne descrive la forma caratteristica. Aiuta a identificare il periodo di costruzione di un fabbricato.

pianta Schema alla base dell'architettura di una costruzione, che ne rappresenta la struttura al livello delle fondazioni.

pietra da sigillo *vedi* **sigillo**.

pilastri e **piedritti** In architettura, supporti verticali.

pittografico Si dice di sistemi di scrittura in cui un segno rappresenta un concetto; un sistema pittografico veniva usato nell'antica Mesopotamia per il sumerico attorno al 3400 a.e.v.

plinto Base o piedistallo.

pre-ceramico, Neolitico Era archeologica corrispondente al 9600-7000 a.e.v. circa.

propileo In architettura, corpo di fabbrica monumentale dinanzi a un ingresso.

proto-dinastico Nella storia mesopotamica, il periodo delle città-stato indipendenti (2900-2300 a.e.v.). All'inizio del Novecento questa lunga epoca fu divisa in tre fasi, l'ultima delle quali ulteriormente suddivisa: Proto-dinastico I (2900-2750 a.e.v.), II (2750-2600 a.e.v.), IIIa (2600-2400 a.e.v.) e IIIb (2400-2334 a.e.v.).

protome In arte e architettura, elemento decorativo che termina in genere in testa di animale.

repoussé o **sbalzo** Tecnica di lavorazione del metallo consistente nel battere il materiale dal verso per ottenere un'immagine che sporge sul davanti.

rete di Sushgal Rete usata in battaglia dagli antichi dèi mesopotamici.

rhyton Un tipo di recipiente cerimoniale per liquidi.

ricezione In critica e storia dell'arte, il modo in cui un'opera è accolta dal pubblico e le reazioni che suscita.

rilievo In scultura, immagine intagliata che sporge da un fondo compatto.

Rinascimento neo-sumero La rinascita delle tradizioni risalenti al periodo proto-dinastico nel corso della Terza Dinastia di Ur (che ha inizio nel 2112 a.e.v.).

rivestimento In architettura, strato protettivo o decorativo di un muro.

saliente In architettura, un contrafforte a forma di freccia o di V, parte di una fortificazione, per attaccare gli assedianti.

salmu Termine accadico che significa «immagine».

santuario Nella storia dell'architettura e in archeologia, un recinto sacro (*vedi* ***temenos***).

sasanide Dinastia e un impero iraniani (224-651 e.v.).

satrapo e **satrapia** Un governatore e la sua circoscrizione amministrativa nell'Impero persiano.

scena di presentazione Immagine che raffigura una persona mentre viene presentata a un dio o a un re.

seleucide Epoca di dominio greco sulla Mesopotamia (311-141 a.e.v.) e dinastia fondata da Seleuco I Nicatore (311-281 a.e.v.).

semitico Categoria linguistica che indica un gruppo di idiomi imparentati per strutture grammaticali e somiglianze lessicali, e che comprende l'arabo, l'ebraico, l'aramaico e altre lingue antiche.

sfinge Creatura mitica con il corpo di leone e la testa umana.

shedu Leone o toro alato con testa umana.

sigillo o **pietra da sigillo** Una piccola pietra intagliata (*vedi anche* **sigillo a punzone** e **sigillo cilindrico**).

statua di culto Statua di una divinità posta in uno dei templi principali di una città, definito come casa degli dèi. Le statue di culto non sono considerate rappresentazioni della divinità, ma sue autentiche manifestazioni.

stele Monumento di pietra intagliato.

stendardi su pali Struttura verticale con anelli e in genere pennoni che appare nell'arte dell'epoca di Uruk e rappresenta i montanti dell'ingresso del tempio di Inanna.

stipe Collezione o accumulo di oggetti.

sumero/sumerico Cultura mesopotamica che ebbe inizio nel IV millennio a.e.v. e relativa lingua.

tell Parola accadica e araba per indicare un cumulo o una collinetta di interesse archeologico.

temenos Recinto sacro.

tepe Termine persiano per un cumulo o una collinetta di interesse archeologico (*vedi anche* ***höyük***, ***tell***).

terracotta Argilla cotta in forno che può essere invetriata o dipinta. In uso in Mesopotamia fin dal IV millennio a.e.v.

trabeazione In architettura, una struttura sopra le colonne e sotto il tetto.

Ubaid Sito in Mesopotamia ed epoca archeologica (5000-3800 a.e.v.).

Ur III o **Terza Dinastia di Ur** Dinastia ed epoca storica (2112-2004 a.e.v.).

Uruk Città del sud della Mesopotamia ed epoca storica (4200-3000 a.e.v.).

voluta In architettura, forma a spirale usata nei capitelli delle colonne.

ziggurat Torre templare a gradoni mesopotamica.

zoroastrismo Religione proveniente dall'antico Iran, fondata da Zoroastro nel VI secolo a.e.v. e ivi tuttora praticata.

Bibliografia

Bahrani, Zainab, *The Graven Image: Representation in Babylonia and Assyria*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia 2003.

Bottéro, Jean, *Mesopotamia: la scrittura, la mentalità e gli dèi*, traduzione di C. Matthiae, CDE, Milano 1993.

Brown, Brian A. e Feldman, Marian (a cura di), *Critical Approaches to Ancient Near Eastern Art*, De Gruyter, Boston 2014.

Collon, Dominique, *Ancient Near Eastern Art*, British Museum, London 1995.

Dalley, Stephanie, *Myths from Mesopotamia*, Oxford University Press, Oxford 1989.

Frankfort, Henri, *Art and Architecture of the Ancient Orient*, Penguin Books, London 1954.

Oppenheim, Adolf Leo, *Mesopotamia*, The University of Chicago Press, Chicago 1964.

Postgate, Nicholas, *Early Mesopotamia: Society and Economy at the Dawn of History*, Routledge, London 1992.

Roaf, Michael, *Atlante della Mesopotamia e dell'antico Vicino Oriente*, traduzione di G. Bona, De Agostini, Novara 1992.

Van De Mieroop, Marc, *A History of the Ancient Near East, 3000-323 BC*, Oxford University Press, Oxford 2016.

Winter, Irene, *On Art in the Ancient Near East*, Brill, Leiden 2010.

Capitoli 1-7.

Aruz, Joan e Wallenfels, Ronald (a cura di), *Art of the First Cities*, The Metropolitan Museum of Art, New York 2003.

Bahrani, Zainab, Çelik, Zeynep e Eldem, Edhem (a cura di), *Scramble for the Past. A Story of Archaeology in the Ottoman Empire 1753-1914*, SALT, Istanbul 2011.

Bohrer, Frederick N., *Orientalism and Visual Culture: Imagining Mesopotamia in Nineteenth Century Europe*, Cambridge University Press, Cambridge 2003.

Collon, Dominique, *First Impressions: Cylinder Seals in the Ancient Near East*, The British Museum Press, London 2006.

Evans, Jean M., *The Lives of Sumerian Sculpture: An Archaeology of the Early Dynastic Temple*, Cambridge University Press, Cambridge 2012.

Zettler, Richard L. e Horne, Lee, *Treasures from the Royal Tombs of Ur*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia 1998.

Capitoli 8-9.

Aruz, Joan, Benzel, Kim ed Evans, Jean M., *Beyond Babylon: Art, Trade and Diplomacy in the Second Millennium B.C.*, The Metropolitan Museum of Art, New York 2009.

Feldman, Marian, *Diplomacy by Design: Luxury Arts and an «International Style» in the Ancient Near East 1400-1200 BCE*, University of Chicago Press, Chicago 2006.

Van De Mieroop, Marc, *King Hammurabi of Babylon: A Biography*, Oxford University Press, Oxford 2005.

Capitoli 10-11.

Albenda, Pauline, *The Palace of Sargon, King of Assyria*, Erc, Paris 1968.

Aruz, Joan, Graff, Sarah B. e Rakic, Yelena, *Assyria to Iberia*, The Metropolitan Museum of Art, New York 2014.

Barnett, Richard D., Bleibtreu, Erika e Turner, Geoffrey, *Sculptures from the Southwest Palace of Sennacherib at Nineveh*, The British Museum Press, London 1998.

Collins, Paul, *Assyrian Sculptures*, The British Museum Press, London 2008.

Curtis, John E. e Reade, Julius E. (a cura di), *Art and Empire: Treasures from Assyria in the British Museum*, The British Museum Press, London 1995.

Gunter, Ann, *Greek Art and the Orient*, Cambridge University Press, Cambridge 2009.

Oates, Joan e Oates, David, *Nimrud: An Assyrian Imperial City Revealed*, British School of Archaeology in Iraq, London 2001.

Reade, Julius E., *Assyrian Sculpture*, The British Museum Press, London 1998

Russell, J. M., *Sennacherib's Palace without Rival at Nineveh*, University of Chicago Press, Chicago 1991.

Capitolo 12.

Finkel, Irving e Seymour, Michael (a cura di), *Babylon: City of Wonders*, The British Museum Press, London 2009.

Seymour, Michael, *Babylon: Legend, History and the Ancient City*, I. B. Tauris, London 2015.

Capitolo 13.

Briant, Pierre, *From Cyrus to Alexander: A History of the Persian Empire*, Eisenbrauns, Winona Lake 2002.

Cool Root, Margaret, *The King and Kingship in Achaemenid Art*, Brill, Leiden 1979.

Porada, Edith, *Antica Persia*, traduzione di M. Attardo Magrini, il Saggiatore, Milano 1962.

Capitolo 14.

Colledge, Malcolm, *Parthian Art*, Cornell University Press, Ithaca 1977.

Curtis, John (a cura di), *Mesopotamia and Iran in the Parthian and Sasanian Periods*, The British Museum Press, London 2000.

Downey, Susan B., *Mesopotamian Religious Architecture: Alexander through the Parthians*, Princeton University Press, Princeton 1988.

Fonti delle citazioni.

p. 18 G. W. F. Hegel, *Estetica*, a cura di Nicolao Merker, trad. it. di Nicolao Merker e Nicola Vaccaro, Feltrinelli, Milano 1963, p. 401.

p. 35 A. Heidel, *The Babylonian Genesis: The Story of Creation*, University of Chicago Press, Chicago 1951, p. 62.

p. 68 J. S. Cooper, *Sumerian and Akkadian Royal Inscriptions*, American Oriental Society, New Haven 1986, p. 54.

p. 71 *Ibid.*, p. 52.

p. 72 (box) *Ibid.*, p. 63.

p. 72 *Ibid.*, p. 53.

p. 123 J. B. Pritchard, *Ancient Near Eastern Texts Relating to the Old Testament*, Princeton University Press, Princeton 1969, p. 340.

p. 143 D. O. Edzard, *The Royal Inscriptions of Mesopotamia. Early Periods*, vol. III/1. *Gudea and His Dynasty*, University of Toronto Press, Toronto 1997, pp. 69-88.

p. 144 *Ibid.*

p. 149 *Ibid.*

p. 151 D. R. Frayne, *The Royal Inscriptions of Mesopotamia. Early Periods*, vol. III/2. *Ur III Period*, University of Toronto Press, Toronto 1997, pp. 445-46 e 441.

p. 166 *Ibid.*, pp. 158-59.

p. 168 *Ibid.*, p. 154.

p. 173 P. Michalowski, *The Lamentation over the Destruction of Sumer and Ur*, Eisenbrauns, Winona Lake 1989, pp. 63-64.

p. 179 (box) M. T. Roth, *Law Collections from Mesopotamia and Asia Minor*, Scholars Press, Atlanta 1995, pp. 71-142.

p. 180 M. Liverani, *Antico Oriente. Storia società economia*, Laterza, Roma-Bari 2009, p. 413.

p. 193 (estratto dalla stele di Dadusha) B. Khalil Ismail e A. Cavigneaux, *Dadusas Siegesstele aus Esnunna: Die Inschrift*, in «Baghdader Mitteilungen», XXXIV (2003), pp. 129-57.

p. 193 (estratto dal catalogo degli scribi di Nippur) I. J. Gelb e B. Kienast, *Die altakkadischen Königsinschriften des dritten Jahrtausends v. Chr.*, Franz Steiner Verlag, Stuttgart 1990, pp. 136-39.

p. 218 G. Buccellati, *Through the Past Darkly*, in M. Cohen (a cura di), *The Tablet and the Scroll*, CDL, Bethesda 1993, p. 70.

p. 227 A. Kirk Grayson, *The Royal Inscriptions of Mesopotamia. Assyrian Periods*, vol. II. *Assyrian Rulers of the Early First Millennium* BC *I (1114-859* BC), University of Toronto Press, Toronto 1991, p. 227.

p. 259 Id., *The Royal Inscriptions of Mesopotamia. Assyrian Periods*, vol. III. *Assyrian Rulers of the Early First Millennium* BC *II (858-745* BC), University of Toronto Press, Toronto 1996, p. 62.

p. 263 *Ibid.*, p. 61.

p. 311 R. G. Kent, *Old Persian: Grammar, Texts, Lexicon*, American Oriental Society, New Haven 1953, pp. 142-44.

p. 314 *Ibid.*, p. 138.

p. 321 Claudio Eliano, *La natura degli animali*, a cura di F. Maspero, BUR, Milano 1998, pp. 715-17.

p. 354 (epigrafe) R. Ellis, *Foundation Deposits in Ancient Mesopotamia*, Yale University Press, New Haven 1968, p. 184.

p. 354 S. Freedman, *If A City Is Set On A Height: The Akkadian Omen Series Summa Alu Ina Mele Sakin*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia 1998, pp. 19, 69, 81, 161.

Ringraziamenti

Un sincero grazie ai seguenti colleghi, per i loro suggerimenti e l'aiuto con le immagini: Sidney Babcock, The Morgan Library & Museum, New York; Lorans Tanatar Baruh, SALT, Istanbul; Joan Aruz, Kim Benzel, Sarah Graff e Yelena Rakic, The Metropolitan Museum of Art, New York; Edhem Eldem, Università Boğaziçi, Istanbul; Zeynep Kiziltan, Museo archeologico di Istanbul; Haider al Mamori, Commissione statale per le antichità, Iraq; Elizabeth Stone, State University of New York, Stony Brook, New York; Giorgio Buccellati, Università della California; Frederick Bohrer, Hood College, Frederick, Maryland, Usa; Helen Malko, Gabriel Rodriguez e Serdar Yalçin, Columbia University, New York. Sono estremamente riconoscente all'anonimo che si è preso il tempo di leggere e commentare il manoscritto per le sue molte e utili annotazioni migliorative del testo, e ringrazio molto anche Jean-François de Lapérouse, sovrintendente presso il Metropolitan Museum of Art, per aver risposto alle mie continue domande sulle antiche tecnologie di fabbricazione di opere d'arte. Desidero cogliere quest'opportunità per ringraziare Ian Jacobs della Thames & Hudson per aver accompagnato questo libro nel corso della stesura e per tutti i suoi meditati suggerimenti, e anche la splendida squadra che alla T & H lo ha portato a compimento. Rivolgo infine un sincero e speciale ringraziamento a Leopold Swergold per la generosità mostrata nell'assegnarmi la borsa di studio che ha sostenuto la produzione dell'opera, e per aver capito la necessità di questa pubblicazione.

Il libro è dedicato ad Ayten e Mustafa con affetto e riconoscenza.

Elenco delle illustrazionii

Le informazioni sui luoghi di ritrovamento delle antiche opere d'arte raffigurate nel volume sono fornite nelle didascalie alle illustrazioni; le opere il cui contesto originale non è verificato sono indicate come di «provenienza ignota»; i particolari sulle collezioni o istituzioni presso cui le opere stesse sono attualmente conservate seguono qui, insieme ai crediti fotografici.

I numeri in grassetto si riferiscono alle pagine del volume, mentre i riferimenti in lettere valgono: **a** = in alto; **b** = in basso; **c** = al centro; **s** = a sinistra; **d** = a destra.

2-3, 245 British Museum, London (124876); **7, 270-71** Vorderasiatisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin. Foto Olaf M. Tessmer / Scala, Firenze / bpk, Bildagentur für Kunst, Kultur und Geschichte, Berlin; **9** British Council Collection, London. Foto akg-images / De Agostini Picture Library / G. Dagli Orti. Reproduced by permission of The Henry Moore Foundation; **10** Museum of Modern Art, New York / Scala, Firenze; **11a** Foto Fotosearch / Getty Images; **11b** Foto Mimmo Capone. Courtesy Fondazione Nicola Del Roscio. © Cy Twombly Foundation; **12** © Hanaa Malallah; **14-15** Archeological Museums, Istanbul; **16, 40, 64, 86, 112, 136, 156, 176, 202, 224, 252, 272, 29, 324** ML Design, © Thames & Hudson, London; **9a** Kunsthistorisches Museum, Vienna (GG_1026); **19b** © 2004 Topfoto / Josef Polleross / ImageWorks; **20** Musée du Louvre, Paris (RF2346); **21a** British Embassy, Athens. Government Art Collection, UK; **21b** Bibliothèque nationale de France, Paris; **22a** Norman B. Leventhal Map Center, Boston Public Library, Boston; **22b** British Museum, London (926870); **23a** C. J. Rich, *Second Memoir on Babylon*, 1818. Columbia University Library; **23b** Istanbul University Library; **24a** British Museum, London (1976,0925.9); **24b** City & County of Swansea, Swansea Museums Collection (SWASM:SM1987.845.79); **25** Mary Evans Picture Library / Alamy Stock Foto; **26s** Robert Koldewey e Friedrich Wetzel (a cura di), *Königsburgen von Babylon*, parte II. *Die Hauptburg und der Sommerpalast Nebukadnezars im Hügel Babil*, Zeller, Leipzig 1932; **26d** British Library, London. Talbot Foto 22 (86); **27a** Myron Bement Smith Collection: Antoin Sevruguin Photographs. Freer Gallery of Art e Arthur M. Sackler Gallery Archives, Smithsonian Institution, Washington, D. C. Gift of Katherine Dennis Smith, 1973-1985 (FSA A.4 2.12.Sm.19); **27b** Gertrude Bell Archive, Newcastle University (M_074); **29a** Foto Vincent J. Musi / Getty Images; **29b** Foto De Agostini / Getty Images; **30** © Sebastian Meyer / Corbis; **31a** Foto Arlette e James Mellaart; **31b** Anadolu Medeniyetler Muzesi, Archaeological Museum, Ankara. Foto De Agostini / Getty Images; **32a** Metropolitan Museum of Art, New York. Bequest of Lester Wolfe, 1983 (1984.175.15); **32b** British Museum, London (127414); **33s** Archaeological Museum, Amman, Jordan; **33d** British Museum, London (125381); **34a, 34bs** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad. Foto akg-images / De Agostini Picture Library / A. De Gregorio; **34bd** British Museum, London (127717); **35** British Museum, London (1928.1010.816); **36** Pitt Rivers Museum, Oxford / Bridgeman Images; **37** F. Safar, M. A. Mustafa e S. Lloyd, *Eridu*, Ministry of Culture, Baghdad 1981; **38-39** Foto Essam Al-Sudani / AFP / Getty Images; **42** © robertharding / Alamy Stock Foto; **43** Peter Bull, © Thames & Hudson, London; **44** Drazen Tomic, © Thames & Hudson, London. Da E. Heinrich, *Uruk vorläufige Berichte* VIII (Deutsches Archaologisches Institut), 1937; **45** Mappa originariamente riprodotta in *URUK 5000 Jahre Megacity*, Michael Imhof Verlag, Berlin 2014, p. 110 fig. 14.5. © DAI, Orient-Abteilung; **47** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM19606). Foto akg-images / Erich Lessing; **49** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM45434). Foto akg-images / Bildarchiv Steffens; **50s** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad. Foto Donald P. Hansen; **50d** British Museum, London (116686); **51s** Vorderasiatisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin (VA 11025); **51d** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad; **52** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM69185). Foto akg-images / De Agostini Picture Library / A. De Gregorio; **53as** Museum of Egyptian Antiquities, Cairo; **53ad, 53b** Musée du Louvre, Paris (MNB1167). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Franck Raux; **54bs** Vorderasiatisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin (VA 7736); **54ca** Pierpont Morgan Library, New York (Morgan seal 608); **54cb** Pierpont Morgan Library, New York (Morgan seal 781); **54da** Pierpont Morgan Library, New York (Morgan seal 773); **54dc** Metropolitan Museum of Art, New York. Gift of Martin and Sarah Cherkasky, 1989 (1989.361.1); **54db** Metropolitan Museum of Art, New York. Gift of Nanette B. Kelekian, in memory of Charles Dikran and Beatrice Kelekian, 1999 (1999.325.4); **55sa** Pierpont Morgan Library, New York (Morgan seal 609); **55sc** Metropolitan Museum of Art, New York. Gift of Martin and Sarah Cherkasky, 1988 (1988.380.2); **55sb** Pierpont Morgan Library, New York (Morgan seal 833); **55csa** Pierpont Morgan Library, New York (Morgan seal 190); **55cs** Metropolitan Museum of Art, New York. Rogers Fund, 1962 (62.70.74); **55csb** Metropolitan Museum of Art, New York. Bequest of W. Gedney Beatty, 1941 (41.160.192); **55bs** Pierpont Morgan Library, New York (Morgan seal 824); **55cda** Pierpont Morgan Library, New York (Morgan seal 757); **55cd** Pierpont Morgan Library, New York (Morgan seal 85); **55bd** Pierpont Morgan Library, New York (Morgan seal 149). Acquired by Pierpont Morgan sometime between 1885 and 1908; **55da** Pierpont Morgan Library, New York (Morgan seal 607); **55db** Pierpont Morgan Library, New York (Morgan seal 749); **56** Vorderasiatisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin (VA 8255). Foto Scala, Firenze / bpk, Bildagentur für Kunst, Kultur und Geschichte, Berlin; **57** Vorderasiatisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin (VAT 14942). Foto Scala, Firenze / bpk, Bildagentur für Kunst, Kultur und Geschichte, Berlin; **59** Musée du Louvre, Paris (AO5718; AO5719). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Hervé Lewandowski; **62-63** Courtesy the Oriental Institute of the University of Chicago; **66** Ashmolean Museum of Art and Archeology, Oxford (AN 1923.444); **67** Vorderasiatisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin (VA 14536); **68s, 68d** British Museum, London (23287); **69** Musée du Louvre, Paris (AO2674). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Hervé Lewandowski; **71s** Metropolitan Museum of Art, New York. Fletcher Fund, 1940 (40.156); **71c** Archives of the University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology. Courtesy Penn Museum, Philadelphia (fig. n. 152346); **71d** Worcester Art Museum, MA (1937.91); **72** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM5); **73** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM96190); **74s** Musée du

Louvre, Paris (AO3279-3280,4494). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Franck Raux; **74d** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM66190); **75as**, **75ad** National Museum, Aleppo, Syria (10406). Foto Philippe Maillard / akg-images; **75bs**, **75bc** Musée du Louvre, Paris (AO17551). Foto Musée du Louvre, Dist. RMN-Grand Palais / Raphael Chipault; **75bd** National Museum, Damascus, Syria (2071); **76s** Courtesy the Oriental Institute of the University of Chicago; **76d** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM31389); **77** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM41085); **78** Drazen Tomic, © Thames & Hudson, London. Da Donald P. Hansen, *Al Hiba, 1968-1969*, in «Artibus Asiae», XXXII (1970), n. 4, p. 251; **79a**, **79b** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad; **80a**, **80bs**, **80bd** Courtesy Haider Almamori; **81** British Museum, London (114308). Foto akg-images / Erich Lessing; **82s** Eski Şark Eserleri Müzesi, Archeological Museums, Istanbul (1521); **82d** Eski Şark Eserleri Müzesi, Archeological Museums, Istanbul (1531); **83** Musée du Louvre, Paris (AO2344). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Philipp Bernard; **84-85** British Museum, London (121201); **88a** Archives of the University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology. Courtesy Penn Museum, Philadelphia (fig. n. 139556); **88b** *Illustrated London News*, 23 June 1928; **89** Archives of the University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology. Courtesy Penn Museum, Philadelphia (fig. n. 142731); **90s** C. L. Woolley, *Ur Excavations*, vol. 2, 1934, p. 73; **90d** Archives of the University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology. Courtesy Penn Museum, Philadelphia (fig. n. 152100); **91** Archives of the University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology. Courtesy Penn Museum, Philadelphia (fig. n. 152099); **92a** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM8269); **92b** British Museum, London (fig. Ur__GN__0959); **93** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM4307). Foto Scala, Firenze; **94s** Archives of the University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology. Courtesy Penn Museum, Philadelphia (fig. n. 151000); **94d**, **95** British Museum, London (122200); **96a**, **96b** British Museum, London (121201); **97** Archives of the University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology. Courtesy Penn Museum, Philadelphia (fig. n. 150480); **98** Da C. L. Woolley, *Ur Excavations*, vol. II, 1934, tav. 29; **99** National Museum, Damascus, Syria (2409); **100** National Museum, Damascus, Syria (2399); **101s** National Museum, Damascus, Syria (2366); **101d** National Museum, Damascus, Syria (2424); **103s**, **103d** Musée du Louvre, Paris (AO 50). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Hervé Lewandowski; **104s**, **104d** Metropolitan Museum of Art, New York. Funds from various donors, 1958 (58.29); **105** Musée du Louvre, Paris (AO22299). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Christian Larrieu; **106** Da E. Klengel-Brandt, *Mit Sieben Segeln versehen* (Berlin: Vorderasiatisches Museum), 1997; **107a** Courtesy Donald P. Hansen; **107b** Da Henri Frankfort, *Cylinder Seals*,Macmillan, New York 1939; **109** British Museum, London (121544); **110-111** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM11331). Foto DEA / M. Carrieri / De Agostini / Getty Images; **114** Da Marc Van de Mieroop, *A History of the Ancient Near East* (New York: Wiley Blackwell), p. 348; **115** Musée du Louvre, Paris (SB1); **116s**, **116c**, **116d** Musée du Louvre, Paris (A02111). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Franck Raux; **117** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM11331); **118** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM77823); **119** David Bezzina, © Thames & Hudson, London; **120** Musée du Louvre, Paris (SB47); **121** Musée du Louvre, Paris (SB20), Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Franck Raux; **123** Musée du Louvre, Paris (SB52); **124** Musée du Louvre, Paris (SB4). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Franck Raux; **125** Archives of the University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology. Courtesy Penn Museum, Philadelphia (fig. n. 162399); **126** Courtesy Giorgio Buccelati; **127** Musée du Louvre, Paris (AO4799). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Mathieu Rabeau; **128** Drazen Tomic, © Thames & Hudson, London. Da Max Mallowan, *Excavations at Tell Brak and Chagar Bazar, Iraq*, vol. IX, 1947, tav. LX; **129** Drazen Tomic, © Thames & Hudson, London. Da S. Lloyd 1933, in Seton Lloyd, *The Archaeology of Mesopotamia*, Thames & Hudson, London 1980, p. 140, fig. 94; **130** British Museum, London (89137); **131** British Museum, London (89115); **132s**, **132d** Metropolitan Museum of Art, New York. Anonymous loan (L.1992.23.5); **133** Musée du Louvre, Paris (AO 22303). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Franck Raux; **134-135** Vorderasiatisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin (VA 2796). Foto 2016 Scala, Firenze / bpk, Bildagentur für Kunst, Kultur und Geschichte, Berlin; **139** Musée du Louvre, Paris (AO6). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Hervé Lewandowski; **140s** Musée du Louvre, Paris (AO20164). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / René-Gabriel Ojéda; **140d** British Museum, London (122910); **141s**, **141d** Musée du Louvre, Paris (AO9). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Franck Raux; **142** Musée du Louvre, Paris (AO8); **143** Metropolitan Museum of Art, New York. Purchased 1959 (59.2); **144s**, **144d** Musée du Louvre, Paris (AO2); **145s** Musée du Louvre, Paris (AO3); **145d** Musée du Louvre, Paris (AO3). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Hervé Lewandowski; **146** Detroit Institute of Arts, Founders Society Purchase, Robert H. Tannahil Foundation F82.5 (82.64); **147** Metropolitan Museum of Art, New York. Rogers Fund, 1947 and lent by Musée du Louvre (47.100.86) / Musée du Louvre, Paris (AO9504); **148** Musée du Louvre, Paris (AO295). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Hervé Lewandowski; **149** Musée du Louvre, Paris (MNB1512). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Franck Raux; **150** Pierpont Morgan Library, New York (AZ145); **152** Eski Şark Eserleri Müzesi, Archeological Museums, Istanbul; **153** Musée du Louvre, Paris (AO19486); **154-155** © Janzig / MiddleEast / Alamy Stock Foto; **158** Courtesy Marc Van de Mieroop; **159a** C. L. Woolley, *Ur Excavations UE5*, 1939, tav. 86; **159b** © Georg Gerster / panos pictures; **161** C. L. Woolley, *Ur Excavations VI*, 1939, tav. 53; **162a** C. L. Woolley, *Ur Excavations VI*, 1939, tav. 12b; **162b** Archives of the University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology. Courtesy Penn Museum, Philadelphia (fig. n. 291639); **163s** Courtesy Donald P. Hansen; **163d** Courtesy the Oriental Institute of the University of Chicago; **164** Archives of the University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology. Courtesy Penn Museum, Philadelphia (fig. n. 141417); **165s**, **165d** Archives of the University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology. Courtesy Penn Museum, Philadelphia (figg. n. 149986 e 149987); **166** Metropolitan Museum of Art, New York. On loan from the New York Public Library (L. 1983.95 a, b); **167a** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM41014). Foto 2016 De Agostini Picture Library / Scala, Firenze; **167c** Musée du Louvre, Paris (AO20216); **167b** Archives of the University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology. Courtesy Penn Museum, Philadelphia (fig. n. 225830); **168a** Musée du Louvre, Paris (AO3146); **168b** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad. Foto 2016 Scala, Firenze; **169s** Musée du Louvre, Paris (AO2761). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Franck Raux; **169d** Musée du Louvre, Paris (SB6). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre / Droits reserves; **170** Musée du Louvre, Paris (SB5634). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Franck Raux; **171** Foto Osama Shukir Muhammed Amin FRCP (Glasgow); **172s**, **172d** British Museum, London (89126); **173** Da J. Aruz, *Art of the First Cities* (New York: Metropolitan Museum of Art), 2003, fig. 107; **174-175** Musée du Louvre, Paris (AO19825). Foto Musée du Louvre, Dist. RMN-Grand Palais / Thierry Ollivier; **178** Musée du Louvre, Paris (SB8); **180** Musée du Louvre, Paris (SB95). Foto Musée du Louvre, Dist.

RMN-Grand Palais / Raphaël Chipault; **181** Musée du Louvre, Paris (SB61); **182s** Metropolitan Museum of Art, New York. Gift of Mr. and Mrs. J. J. Klejman, 1966 (66.245.5a); **182d** Metropolitan Museum of Art, New York. Gift of Mr. and Mrs. J. J. Klejman, 1966 (66.245.5b); **183s** Musée du Louvre, Paris (AO15704); **183d** Archives of the University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology. Courtesy Penn Museum, Philadelphia (fig. n. 291638); **184s** C. L. Woolley, *Ur Excavations*, vol. VII, tavv. 52a e 53a; **184d** C. L. Woolley, *Ur Excavations*, vol. VII, tav. 55b; **185s** British Museum, London (123040); **185d** British Museum, London (91145); **186** Drazen Tomic, © Thames & Hudson, London. Da A. Parrot, *Mari* (Paris: P. Geuthner), 1937; **187a** Foto André Bianquis, da A. Parrot, *Sumer*, Thames & Hudson, London 1960, fig. 323; **187b**; Foto André Bianquis, da A. Parrot, *Sumer*, Thames & Hudson, London 1960, fig. 320; **188** Musée du Louvre, Paris (AO19825). Foto Musée du Louvre, Dist. RMN-Grand Palais / Thierry Ollivier; **189** Musée du Louvre, Paris (AO19826). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Franck Raux; **190** National Museum, Aleppo, Syria (1659); **191** National Museum, Aleppo, Syria. Foto akg-images / Erich Lessing; **192** Musée du Louvre, Paris (AO19830; AO19833; AO19832). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Christian Jean; **193** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad; **195as** Musée du Louvre, Paris (AO12466). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Franck Raux; **195ad** Metropolitan Museum of Art, New York. Rogers Fund and Gifts of Lucy W. Drexel, Theodore M. Davis, Helen Miller Gould, Albert Gallatin, Egypt Exploration Fund and Egyptian Research Account, by exchange, 1950 (51.25.12); **195bs** Metropolitan Museum of Art, New York. Rogers Fund, 1932 (32.39.1); **195bd** Archives of the University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology. Courtesy Penn Museum, Philadelphia (fig. n. 198441); **196** British Museum, London (2003,0718.1); **197** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM20631). Foto Scala, Firenze; **198** British Museum, London (122934); **199** British Museum, London (135680); **200-201** Vorderasiatisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin (VA 8146). Foto Scala, Firenze / bpk, Bildagentur für Kunst, Kultur und Geschichte, Berlin; **205a** Michael Roaf; **205c**, **205b** Taha Baqir, *Iraq Government Excavations at 'Aqar qūf Third Interim Report, 1944-45*, in *Iraq*, vol. 8, British Institute for the Study of Iraq, 1946, pp. 73-93; **206s** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM5022). Foto Scala, Firenze; **206d** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM50920); **207a** Drazen Tomic, © Thames & Hudson, London; **207b** Vorderasiatisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin (VA 10 983); **209** Musée du Louvre, Paris (SB23). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / René-Gabriel Ojéda; **210** British Museum, London (90858); **211** Musée du Louvre, Paris (SB25). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Droits reserves; **213** British Museum, London (124963); **214** Archaeological Museum of Thebes, Greece (seal 198); **215a** Metropolitan Museum of Art, New York. Gift of Nanette B. Kelekian, in memory of Charles Dikran and Beatrice Kelekian, 1999 (1999.325.89); **215c** Pierpont Morgan Library, New York (Morgan seal 601); **215b** Vorderasiatisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin (VAT9009); **216** British Museum, London (118931); **217** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad; **219** Musée du Louvre, Paris (SB2731). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Franck Raux; **221** Drawing by W. Andrae in E. Mallwitz, *Das Babylon de Spätzeit* (Berlin), 1957; **222-223** British Museum, London (124565). Foto akg-images / Album / Prisma; **227a** Drazen Tomic, © Thames & Hudson, London. Da *Plan 2*, in Samuel M. Paley e Richard P. Sobolweski, *The Reconstruction of the Relief Representations and their Positions in the Northwest-Palace at Kalhu (Nimrud) II*, Verlag Philipp von Zabern, Mainz 1987; **227b** Mosul Museum, Iraq (ND1104); **228a** © Barry Iverson / Alamy Stock Foto; **228b** Foto David Lees / Corbis / VCG via Getty Images; **229a** © Barry Iverson / Alamy Stock Foto; **229b** Foto Spectrum / Heritage Images / Scala, Firenze; **230** British Museum, London (124562); **231** Metropolitan Museum of Art, New York. Gift of John D. Rockefeller Jr., 1932 (32.143.1-.2); **233** British Museum, London (1849,0502.15); **234** Metropolitan Museum of Art, New York. Gift of John D. Rockefeller Jr., 1932 (32.143.3); **235a** Hood Museum of Art, Dartmouth College, Hanover, NH. Gift of Sir Henry Rawlinson through Austin H. Wright, Class of 1830 (s.856.3.2); **235b** British Museum, London (91839, 90992, 90989); **236** Drazen Tomic, © Thames & Hudson, London. Da G. Loud e Ch. B. Altman, *Khorsabad II*, vol. XL, Oriental Institute Publications, Chicago 1938; **237** Musée du Louvre, Paris (AO19861). Foto Musée du Louvre, Dist. RMN-Grand Palais; **238** Musée du Louvre, Paris (AO19889). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Hervé Lewandowski; **239** Musée du Louvre, Paris (AO19873). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre); **240** British Museum, London (Or.Dr.I.57); **242a** British Museum, London (124911); **242b** British Museum, London (124906); **243a** British Museum, London (Or. Dr.I.62); **243b** British Museum, London (124910); **244** British Museum, London (124867-8); **246-247** British Museum, London (124801a-c); **248** British Museum, London (124920); **249a** British Museum, London (124774,a); **249b** British Museum, London (124954); **250-251** Courtesy Mapping Mesopotamian Monuments, Columbia University. Foto Zainab Bahrani; **254a** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM115619); **254cs** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM105813, IM105814); **254cd** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM105702, IM105703); **254b** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad. Foto Marc Deville / Gamma-Rapho via Getty Images; **255** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM105697); **257as** Metropolitan Museum of Art, New York. Rogers Fund, 1954 (54.117.11a-c); **257ac** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM79525); **257ad** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM56642). Foto Heritage Image Partnership Ltd / Alamy Stock Foto; **257b** Metropolitan Museum of Art, New York. Rogers Fund, 1961 (61.197.5); **258s**, **258d**, **259s**, **259d** British Museum, London (118885); **260** British Museum, London (118805); **261** Vorderasiatisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin (VA 968); **262** British Museum, London (118871); **263** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM60497); **264s** Archaeological Museums, Istanbul; **264d**, **265s**, **265d**; Courtesy Mapping Mesopotamian Monuments, Columbia University. Foto Helen Malko; **266a** Courtesy Mapping Mesopotamian Monuments, Columbia University. Foto Serdar Yalcin; **266b** Courtesy Mapping Mesopotamian Monuments, Columbia University. Foto Haider Almamori; **267s** Courtesy Mapping Mesopotamian Monuments, Columbia University. Foto Gabriel Rodriguez; **267d** Foto Chronicle / Alamy Stock Foto; **268a** Pierpont Morgan Library, New York (Morgan Seal 773); **268b** Pierpont Morgan Library, New York (Morgan Seal 691); **269a** Antikensammlung, Staatliche Museen zu Berlin (SA207); **269c** Antikensammlung, Staatliche Museen zu Berlin (SA206); **269b** British Museum, London (89769); **274** British Museum, London (91000); **275a**, **275c** British Museum, London (91001, 91002); **275b** British Museum, London (91004); **276** Vorderasiatisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin (VA 2663). Foto Juergen Liepe / Scala, Firenze / bpk, Bildagentur für Kunst, Kultur und Geschichte, Berlin; **277s** British Museum, London (90864); **277d** British Museum, London (90837); **278** Sanli Urfa Museum Turkey. Foto © 2015 RonnieJones III; **279a** Da Marc Van de Mieroop, *A History of the Ancient Near East* (New York: Wiley-Blackwell), 2007, p. 278; **279b** Deutsche Orient-Gesellshaft, Berlin; **280-281** Vorderasiatisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin. Foto Scala, Firenze / bpk, Bildagentur fuer Kunst, Kultur und Geschichte, Berlin; **282a** Foto akg-images / De Agostini Picture Library / C. Sappa; **282b** Foto Zainab Bahrani; **283** Vorderasiatisches Museum, Staatliche

Museen zu Berlin (VA Bab 1385, VA Bab 1386). Foto Olaf M. Tessmer / Scala, Firenze / bpk, Bildagentur für Kunst, Kultur und Geschichte, Berlin; **284a** Foto Zainab Bahrani; **284bs** Drazen Tomic, © Thames & Hudson, London. Da I. Finkel e M. Seymour, *Babylon*, The British Museum Press, London 2008; **284bd** Vorderasiatisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin (VA Bab 3135); **285** Deutschen Orient-Gesellschaft, Berlin; **286** Vorderasiatisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin; **287a** British Museum, London (90136); **287b** British Museum, London (129397); **288a** Pierpont Morgan Library, New York (Morgan seal 747); **288b** Vorderasiatisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin (Bab 647); **289** Musée du Louvre, Paris (AO4366); **290-291** Foto akg-images / Jürgen Sorges; **294** British Museum, London (90920); **295** Da E. Haerinck, *Babylonia Under Achaemenid Rule*, in J. Curtis, *Mesopotamia and Iran in the Persian Period*, The British Museum Press, London 1997, pp. 26-34, figg. 8, 9; **296a** Vorderasiatisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin (VA 5954); **296b** Vorderasiatisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin (VA 08452). Foto Olaf M.Tessmer / Scala, Firenze / bpk, Bildagentur für Kunst, Kultur und Geschichte, Berlin; **297** Courtesy Kim Bezel; **298** Foto The Art Archive / Gianni Dagli Orti; **299a** © Borna / Dreamstime.com; **299b** Drazen Tomic, © Thames & Hudson, London. Da David Stronach, *Pasargadae* (Oxford: Clarendon Press), 1978, p. 27, fig. 9; **300** Courtesy Mapping Mesopotamian Monuments, Columbia University. Foto Zainab Bahrani; **301a**, **301c**, **301b** Courtesy Mapping Mesopotamian Monuments, Columbia University. Foto Helen Malko; **302** Foto De Agostini / Getty Images; **303** © Wojtek Buss / age fotostock; **304** New York Public Library; **305** Drawing by Tessa Rickards, previously published in Amelie Kuhrt, *The Persian Empire* (New York: Routledge), 2007, vol. I, p. 158, fig. 5.4; **307a** © Heritage Image Partnership Ltd / Alamy Stock Foto; **307b** Drazen Tomic, © Thames & Hudson, London. Da H. Frankfort, *Art and Architecture of the Ancient Orient*, Penguin, Hardmondsworth 1955, p. 219, fig. 110; **308a** Foto Marka / UIG via Getty Images; **308b** Da Roman Ghirshman, *The Art of Ancient Iran*, 1964, p. 125, fig. 263; **309** Foto akg-images / Suzanne Held; **310** Foto James P. Blair / National Geographic Creative; **311** Foto The Art Archive / DeA Picture Library / W. Buss; **312** © INTERFOTO / Alamy Stock Foto; **313** Foto akg-images / De Agostini / Archivio J. Lange; **314** © robertharding / Alamy Stock Foto; **315a** © Marco Kesseler / Alamy Stock Foto; **315b** Foto Ann Ronan / Heritage Images / Scala, Firenze; **316** National Museum of Iran, Tehran. Foto akg-images / Jürgen Sorges; **317** Musée du Louvre, Paris (AOD488). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Hervé Lewandowski; **318s** Metropolitan Museum of Art, New York. Fletcher Fund, 1954 (54.3.3); **318d** Metropolitan Museum of Art, New York. Gift of Norbert Schimmel Trust, 1989 (1989.281.30); **319a** Metropolitan Museum of Art, New York. Rogers Fund, 1947 (47.100.84); **319bs** British Museum, London (120450); **319bd** Metropolitan Museum of Art, New York. Harris Brisbane Dick Fund, 1954 (54.3.1); **320a** Pierpont Morgan Library, New York (Morgan Seal 824); **320c** British Museum, London (89324); **320b** British Museum, London (89132); **322-323** Foto De Agostini / C. Sappa / Getty images; **326a** Archaeological Museums, Istanbul; **326b** Musée du Louvre, Paris (2898). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Daniel Arnaudet / Gérard Blot; **327** Da E. Mallwitz, *Das Babylon de Spätzeit*, Berlin, 1957; **328** Musée du Louvre, Paris (AO 20127). Foto RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Franck Raux; **329s** Musée du Louvre, Paris (AO20132). Foto Musée du Louvre, Dist. RMN-Grand Palais / Christian Larrieu; **329d** Vorderasiatisches Museum, Staatliche Museen zu Berlin (VA 281); **330a** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM17805); **330b** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM75467); **331** Musée du Louvre, Paris (MND2272). Foto Musée du Louvre, Dist. RMN-Grand Palais / Thierry Ollivier; **332s** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM79082); **332d** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM79180); **333** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM75116); **334** Drazen Tomic, © Thames & Hudson, London. Da Susan Downey, *Mesopotamian Religious Architecture* (Princeton: Princeton University Press), 1988; **335** British Museum, London (36277); **336a** Drazen Tomic, © Thames & Hudson, London. Da Susan Downey, *Mesopotamian Religious Architecture* (Princeton: Princeton University Press), 1988; **336b** Foto akg-images / François Guénet; **337** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM100178); **338** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM17885); **339** British Museum, London (91593); **340** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM61399); **340-341** Foto akg-images / François Guénet; **342s**, **342d** Foto akg-images / Gerard Degeorge; **343a** Foto akg-images / De Agostini / Archivio J. Lange; **343b** Foto De Agostini Picture Library / Scala, Firenze; **344-345** Foto De Agostini Picture Library / Scala, Firenze; **345** Foto akg-images / De Agostini / Archivio J. Lange; **346** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM17HT608); **347s** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM56752); **347d** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM57819); **348** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM73015); **349** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad (IM56766); **350s** Mosul Museum, Iraq (MM21) (IM110589); **350d** Musée du Louvre, Paris (AO1); **351s** Musée du Louvre, Paris; **351d** Archaeological Museums, Istanbul; **352** © Alberto Paredes / Alamy Stock Foto; **353** Foto Zainab Bahrani, 2008; **355** Foto Zainab Bahrani, 2003; **356s** National Museum of Iraq (Archaeological Museum), Baghdad; **356d** Foto Zainab Bahrani, 2003; **357a** Foto Essam Al-Sudani / AFP / Getty Images; **357b** Foto Zainab Bahrani, 2004; **358** Mosul Museum, Baghdad (IM110662, MM8); **359a** Foto 2006 Alinari / Topfoto; **359b** Foto Zainab Bahrani, 2015.

Indice analitico

I numeri di pagina in corsivo indicano le illustrazioni e/o le relative didascalie.

A'anepada, 81.
Abbasidi, 18, *19*, 58.
Abdülhamid II, *23*.
Abu, tempio di, *71*, 127.
Abulfeda, 18.
Abzu, 35, 150.
Accadi, 35, 65, 146-47, 157, 169-70, 194, 218, 305; arte, 110-33; lingua, 57, 113, 169-70, 177-78, 204; sigilli, 129-33, 130-33, 172.
Achemene, 304, 321.
Achemenidi, *vedi* persiana achemenide.
Adad, *210*, 261, 263, *266*, 269; e i tori, 280-81, *282*, 332; sigillo di, 288-89, *288*.
Adad Guppi, 277.
Adad Nadin Ahhe, 153, 346, *351*, 355.
Adda lo scriba, sigillo di, 131, *131*.
affreschi, 188, 204, 227.
Afrodite, 328, *348*.
Agade, 113, 118, *123*, 126, 127.
agata tagliata a occhio, 255.
aggettanti o a mensoloni, volte, 77, 161, *162*.
Agum-Kakrime, 220.
Ahura Mazda, 301, 303-6, 309, 313, *315*, 318.
'Ain Ghazal, 32, 33, *33*.
Akhenaten, 208.
Akitu (anno nuovo), Casa, *43*, 282, 286; festa, 279, 283, 335.
Akurgal, 82.
ALAM, 102.
al-Azzawi, Dia, 10.
alberi sacri, 233-36, *233-34*; sigilli, 268.
aldilà, 99; tombe reali, 89-93, 255; *vedi anche* sepolture; tombe.
Alessandro III di Macedonia, *detto* Alessandro Magno, 41, 203, 306, 316, 321, 325-27, *326*, 330; sarcofago, 24.
al-Masudi, 18.
al-Muqaddasi, 18.
al-Rahal, Khalid, 10.
Amarna, lettere di, 208, 211.
Amenhotep III, 208.
An o Anu, 43, 44, *210*, 266, 333; recinto sacro, 43, *43*, 44-45, *44*, 46, 162; ziggurat, *43*, 44, *44*; An e Adad, tempio di, *56*, 213.
annali regî, 213.
antico persiano, 297, 302, 309, 321.
Antioco I, 331, 334, *335*; testa, *14-15*.
Antioco III, 334.
Antum, 333.
Anu-banini, 305.
Anu-Uballit-Kephalon, 333.
Anu-Uballit-Nikarchos, 333.
Apadana, *290-91*, 306-11, *309*, *312*, 316.
«apertura della bocca», rituale, 217, 262.
apkallu, *228*, 233, *234*, *235*, 268, *268*.
Aqar Quf, 204.
aquila con testa di leone, *vedi* Imdugud, uccello.
aramaico, 57, 287, 289, 295, 304, 320, 339, 342, 344, 346, 355.
Arbil, *30*, 192, 193, 245.
architettura, 8-9, 13; accadica, 126-28; babilonese, 273, 278-87, *278-84*, 293-94, 295-96, 334; cassita, 204-11; del palazzo di Mari, 186-92, *186-92*; di Hatra, 340-45, *340-45*; di Lagash, 77-79; di Pasargadae, 296-99, *297-99*; di Persepoli, *290-91*, 294, 306-13, *307-13*; di Ur III, 157-62; di Uruk, 41-46, 58, 61; ellenistica, 326, 340; islamica, 352; neolitica, 28-32; partica, 325-26; protodinastica, 78-83, 87; rituali, 82-83, 354; seleucidica, 336-37; *vedi anche* muratura; strutture monumentali; templi.
Ardashir I, 350, *352*.
Aristotele, 30.
Arpocrate, 333.
Arsace, 335, 337.
arsacide, dinastia, *vedi* partico-arsacide.
Artabano V, 350.
Artaserse I, 305, *313*.
Artaserse II, 295, 304.
articolazione, 42, 45, 70, 337.
a sbalzo, lavorazione, 48, 76, 90, 183.
Ashursharrat, 246.
Assiri, 20, 24, 25, 28, 61; arte dell'età del Bronzo, 200-221; arte in contesto, 250-69; Biblioteca reale, 65; caduta dell'impero, 269; colonia commerciale di Kanesh, 182; narrazione e impero, 222-49.
Assiria, 24, 25, 65, 158, 182, 186, 208, 211-16, 220, 225-27, 236, *240*, 243, 247, 255-58, 263, 265, 267, 269, 273, 276, 277, *284*, 286, 288, 306, 315, 316, 326.
assoluta, cronologia/datazione, 30.
Assur (città), 27, 70, 129, 186, 211-12, 220, 225, 268, 336, 339, 346, 350, *351*; tempio di An e Adad, *56*, 213.
Assur (dio), 182, 232, 259, 261, 264, 265, *266*, 267, 268, 288.
Assurbanipal, 240, 244, 246-48, 256, 269, 294; biblioteca, 248; *kudurru*, 277, *277*; palazzo Nord, 240, 243-49, *244-49*, 317.
Assur-bel-kala, 213.
Assurnasirpal II, 225-26, 256, 258, 261; palazzo Nordovest, *222-23*, 226-36, *227-35*, 253-56; rilievo, *222-23*; sala del trono, *227*, 230, 232, 233, *233*; statua, 261-62, *262*; stele, *260*, 261.
Assur-uballit I, 211.
Astiage, 293, 296.
astodan, 300.
astratta, arte, 10, 29, 32, 34, 50, 52, 70-71, 138, 140, 141; pesi, 168; sigilli, 105, 108.
Atlu, *346*, *358*.
a tutto sesto o romano, arco, 78, 161.
avorio, 106, 118, 214, 217, 241, 247, 312, 333; assiro, 256-58, *257*; nudi femminili, 101, *101*, 340, *340*; rilievo, 9; testa femminile, 296, *296*.

Baalshamin, *349*.
babilonese modellato, stile, 182.
Babilonesi, 60, 61, 334; arte, 270-89; distruzioni a Ninive, 248-49; lingua, 208, 297.
Babilonia (città), 9, 10, 18, 20-27, 41, 177-78, 220; Alessandro il Macedone, 325-27, 330-31; base militare, *357*; calligrafia, 284-86; carta di, 22, *22*; centro del mondo, 285; città come opera d'arte, 278-85, *278-84*; leone di, 23, 284; Persiani, 293-96, *294-96*; scavi tedeschi, 26, *26*; sigilli cilindrici, 287-89, *288-89*; teatro, 327, *327*.
Babilonia (nazione), 28, 41, 157, 217; Cassiti in, 161, 198, 203-4, 276; deportazione da, *249*; invasioni elamite di, 203; Persiani achemenidi in, 321; *vedi anche* Hammurabi.
Banitu, 255.
Baqir, Taha, 204.
Barakisumun, 67-68, *68*.
Barr, Alfred Hamilton jr, *10*.
bassorilievi, *vedi* rilievi.
Bell, Gertrude, 27, *27*.
Bel-Marduk, *vedi* Marduk.
Bel-shar-usur (Baldassarre), 278.
Bel-taklak, 268.
Beniamino di Tudela, 18.
Berosso, 65.
Bianchini, Francesco, 108.
Bibbia, 17, 18, 20, 25, 240, 273, 283, 285.
biblioteche: di Assurbanipal, 248; epoca dei Seleucidi, 335; reale assira, 65.
Bit Resh, *43*, 333, *334*.
Borsippa, 335, *335*, 338, *339*.
Botta, Paul Emile, 23.
Boyajian, Zabelle, 10.
Brueghel, Pieter, detto il Vecchio, 18, *19*.
Burna-Buriash, 208.
Burna-Buriash II, 214, *214*.
Byron, George Gordon, Lord, 20, *21*.

caccia, 28; scene di, 31, 51-52, *51*, 232, 241, 244-45, *244-45*, 256, 320, *320*; stele della, 51-52, *51*.
calcestruzzo, 43-44.
Caldei, 8, 321.
calligrafia, 12, 120, 122, 179, 284-86, 293, 302, *302*, 353.
Cambise II, 293, 320.
capitelli, 275, 296, 301, *308*, 309, 315, *342*, 346, *359*.
cappella di Hendursag, 184.
cariatidi, 206, 241.
cartigli, 151, 315.
Casci, Paul, 164.
cassette dell'Abzu, 150.
Cassiti, 160, 162, 198, 203-11, 214, 216, 220, 276, 287, 289, 293; arte, 203-11; *vedi anche kudurru*.
Çatalhöyük, 28, *29*, 31, *31*, 32, 43, 52.
cella o *naos*, 37, 44-45, 79, 206, *207*, 335, *336*.
cera persa, metodo, 12, 76, 113, 117-18, 119, 119, 183, 218, 337.
ceramica, 106, 163.
cerchi di pietre, 28.
chiastica, posa, 336-37, *337-38*, *348*.
Childe, V. Gordon, 57, 60.
cifra, 102.
Cimitero reale di Ur, 87-99, *88-98*, 108.

ciotola a «bordo tagliato di sbieco», 57.
circolo delle grandi potenze, 208, 211.
Ciro il Grande, 278, 289, 293-97; cilindro di, 294-95, *294*; palazzo, 296-98, *297-98*; tomba, *27*, 298, *299*.
civitas, 42.
cloisonné, 253, 255.
clorite, *32*, 147, *147*, 148, *148*, *168*.
colonne, 207, 241, 315, 340; capitelli, 275, 296, 301, *308*, 309, 315, 340, *342*, 346, *359*; peristili, 340, *345*, 352; Persepoli, 306, *308*, 309, 312; proto-dinastiche, 78, 80, *80*, 81; Qyzqapan, 301; sale ipostile, 295-96, *297*, 352; tipi achemenidi, *308*; Uruk, 46.
concettuale, arte, 137, 140.
contrafforti, 44, 78-79, 81, 128, 144, 160, 192-93, 206, *207*, 351.
Convenzione dell'Aia, 356.
Costantinopoli (Istanbul), 17, *23*, 24, 346.
creature mitologiche, 168, 215, 230-31, *231*; *vedi anche apkallu*; grifoni; *lamassu*; tori.
cristianesimo, 30, 36, 217, 351.
cronologie, 30-31; basate sul vasellame, 30, 32.
Ctesia, 304.
Ctesifonte: arco di, 10, 11; palazzo di, 351.

Daguerre, Jacques-Louis Mandé, 26.
Damasco, Grande Moschea di, 353, *353*.
Darband-i Gawr, rilievo rupestre, 170, *171*.
Dario I, 297, *302*, 303-6, 309, 311, *311*; sigillo, 320-21, *320*; statua, 316, *316*; tomba, 314-15, *314-15*.
Dario III, 41, 321, 325.
dee dell'acqua, 188, 189-91, *190*, 194, 206.
dee madri, *31*, 33, *33*, 143.
Delacroix, Eugène, 18, 20, *20*.
Delamotte, Philip Henry, *24*.
Della Valle, Pietro, 18.
De Sarzec, Ernest, 24.
determinativo divino, 118, 123, 158.
de Wilde, Jacob, 108.
dialettica testo/immagine, 82, 193.
Diecimila Immortali, 296, 310.
Diodoro, 247.
diorite, *139*, *140-45*, 141, 143-45, *152*, 166, *167-68*, 180-81, *180-81*, *183*, 191, *350*; Accadi, 114-15, *115-16*, 118, 120-23, *120-21*, *123*, *130*, *133*; proto-dinastico, 72-73, *72*, 74, *74*, 102.
divinazione, 81, 125, *192*, 248.
Diyala, 70, 78, 128, 192, 197; *vedi anche* Tell Asmar.
Diyarbakır, moschea di, 359.
donne, 125-26; tombe di regine assire, 253-56, *254-55*; leggi di Hammurabi, 179.
dromos, 89, *98*.
Dudu lo scriba, 73, *73*.
Dumuzi, 48.
Dur Kurigalzu, 204-6, *205-6*.
Dur Sharrukin (Khorsabad), 225, 236-41, *236-40*, 253, 298.
Dushefri, 342, *347*.
Dussaud, René, 187.

Ea o Enki, 34, 35, 60, 61, 70, 72, 131, 149, *210*, 276, 277.
E-abzu, 35.
Eanna, recinto sacro o santuario, *38-39*, 43, *43*, 45-46, *45*, *47*, 48-49, *49*, 50, 206, *207*, 333; immagini votive, 67, *67*; sigilli, 54; stele della caccia, 51-52, *51*.
Eannatum di Lagash, 118; sigillo, *107*, 109; stele, 102-4, *103*.
«East India», iscrizione, 286, *287*.
ecfrasi, 12, 193.
edificio Riemchen, *42*.
Edubla-mah, 160.
E-hursag, 160.
E-kur, 162-63, *163*, 193.
Elamiti, 120, 122, 125, 127, 173, 179, 181; battaglia di Til Tuba, 244-47; epoca paleo-elamita, 169; invasioni della Babilonia, 203, 218, 220, 249; lingua, 169-70, 216, 297, 302, 304, 309, 318; rilievi rupestri, 305, 314, 315; *vedi anche* Susa.
ellenismo, 325-53.
ellenizzazione, 41, 332, 333.
EN, 48, 51.
Enanatuma, 183-84, *183*.
Enannatum I, 68, 71, 72, 78, *78-79*.
E-ninnu, 144, 148-50.
Enkheduanna, 125-26; disco, 125, *125*.
Enkhegal, 104-5.
Enki, *vedi* Ea.
Enlil, 70, 72, 126, 162, 204, *210*, 266.
Enmenana, 126.
Enmerkar, 60-61, 321.
ensi, 137, 140, 150.
entasi, 160.
Entemena, 68, 72, 80; chiodo di fondazione, *82*; statua, 72-73, *72*; vaso d'argento, 68, *69*.
entu, 125-26, 160, 183, *183*.
epifania, 12, 45, 212.
Era, tempio di, 268, *269*.
Eracle, 333, 336-37, *337*.
Ereshkigal, 99, 197.
Eriba-Adad I, sigillo regio di, 214, *215*.
Eridu, 34-37, *37*, 43, 60, 70, 72.
Erlach, Johann Bernhard Fischer von, 9.
Erodoto, 18, 278, 285, 304, 316, 320.
Esagila, tempio o santuario, 277, *277*, 279, 282-84, 288, 326, 334; tavoletta, 285.
Esarhaddon, 108, 267, 288.
Eshnunna, *vedi* Tell Asmar.
età del Bronzo, 54, 105, 181, 226; arte cassita e assira, 203-21.
età oscura, 220, 226.
Etel-pi-Shamash, 184, *185*.
Etemenanki, ziggurat, 283, 288.
E-temen-ni-gur-ru, *vedi* Ur, ziggurat.
ex voto, 138; *vedi anche* offerte votive.
Ezida, tempio, 284, 335, *335*.

Fara, 42.
Fenton, Roger, *26*.
figure tutelari, *79*, 118; *vedi anche lamassu*.
filigrana, 90.
filologia, 30, 57, 66.
fisionomia, 138, 143, 212.
fotografia, 26-27, 138.
Fox Talbot, William Henry, 26.
fregi, 78, 81, 107-8, 114-15, 125, 283, 315, 337, 344; accadici, 130; Nimrud, 227, 232.
fritta, 256.
fusaiole: tesoro di Mari, 99, *99*.

Gandj Nameh, 302, *302*.
Ganun-mah, 160.
Gareus, tempio di, *43*, 335, *336*.
Gaumata, 303-4.
Gemdet Nasr, 30, 65, 162.
genî, *228*, 232, 233-36, *234-35*, 241, 253, 255-56, 265, 268, 297, *298*.
Gerico, 32; cranio, *32*.
geroglifici, 22, 315.
Gerusalemme, 273.
Geshtinana (scriba), 99.
Geshtinanna (dea), 145.
Giacometti, Alberto, 9.
Gilgamesh, 10, 320.
gioielli, 35, 48, 67, 87, 108, 217, 220, 237, 346; tesoro di Mari, 99-102, *100*; tombe reali, 89-90, *90-91*, 253-56, *254-55*.
Giparu, 125, 160.
Girsu (Telloh), 24, *68-69*, 141, 153, *351*; cilindri, 149, *149*; cilindro di Gudea, 149, *149*; Dudu lo scriba, 73, *73*; offerte di fondazione, 82, *82*; E-ninnu, 144, 145, 149; lastra votiva di Ninsun, *169*; Lupad di Umma, 73; rilievo di Ur-Nanshe, 82, *83*, 104, 145; statua femminile, 148, *148*; statue di Gudea, *139-46*, 141-46, 149-53, 350, *350*, 355; stele, *103*, *134-35*; tempio di Geshtinanna, 145; testa d'uomo, 167, *167*.
glittica, *vedi* intagli glittici.
Göbekli Tepe, 29, *29*, 43.
Grande Iwān, complesso del, *322-23*, 339, *343*.
granulazione, 90, 253, 255.
greco-babilonesi, stili, 13, 325, 328-29, 333, 336, 340.
grifoni, 189, 215, *235*, 256, 264, *264*, 268, *269*, 288, 309, 314, 346.
Grotefend, Georg Friedrich, 22.
Gudea, 134-53, *134-35*, *139-40*, *142-43*; ritratti, 134-53; sigillo, 172, *173*; statua di Detroit, 145-46, *146*, 151; statue, *139-46*, 141-46, 149-53, 350, *350*, 355; testo del cilindro, 148-49, *149*.
guilloche, 189.
Gula, *210*.

Hama, *217*.
Hamilton, William, 108.
Hammurabi: codice di, 177, 178-80, *178*, 181, 216; epoca di, 133, 174-99, 203, 276, 284, 286; leggi di, 179, 218.
Hash-Hamer, sigillo di, 172, *172*.
Hatra, 13, *322-23*, 325, 336, 339-50, *340-50*, *356*, *358*.
Haynes, John Henry, 27.
Hegel, Georg Wilhelm Friedrich, 9, 18.
Herder, Johann Gottfried von, 18.
Hilmi Pascià, 24.
Hilprecht, Hermann Volrath, 24.
höyük, 30.
Hunnubat-Nanaya, 209.

Ibbi-Sin, 173.
Ibgal di Inanna, 78, *78*.
Ibn Hawkal, 18.
Ibni-Sharrum, sigillo di, 132, *133*.
Ibn Jubayr, 18.
iconoclastia, 13, 203, 215, 218, 249.
iconografia, 13, 18, 52, 54, 70, 81, 95, 149, 210, 231-32, 235-36, 241; accadica, 118, 123, 125, 129-33; assira, 212, 253, 255, 256-59, 267, 268-69, 297, 309, 317; babilonese, 273, 276, 288, 325; dell'epoca di Hammurabi, 182, 188, 194; di Seleucia, 332, 333; di Ur III, 157, 164, 166, 168-69, 170, 172, 191; egizia, 316; glittica, 215; greco-babilonese, 328, 336; paleo-elamita 169; nei sigilli, 105-9, 129-33, 288, 320; proto-dinastica, 105-9, 130.
Iddi-Ilum, 151, *153*, 191.
Ilum-bani, sigillo di, 172.
Imdugud, uccello, 67; pendente, *100*, 101; rilievo, 81, *81*.
Inanna o Ishtar, 10, 43, 45, 46, 48, *49*, 60, 70, 95, 101, 113, 125, 131, 197, 209-12, *210*, 217; figura di alabastro, 328-29, *328*; Ibgal di, 78, *78*; rilievi rupestri, *266*; sigilli, 268; tesoro di Mari, 101; ziggurat, *43*, 158.
Inanna, tempio di, 74, 206-8, *207*; nudi femminili, 338, *340*.

indoeuropeo, ceppo, 57, 113.
inferi, 99, 197, 285.
Inim-Shara, sigillo di, 172.
Inshushinak, 122, 181.
intagli glittici, 172, 215.
intarsi, 34, 183-84, 191, 217, 253-56, 328-29, 337, 339, 350; accadici, 118, 123; di Ur III, 161, 167; di Uruk, 48, 49, 50-51, 67; protodinastici, 74, 76, 95, 98, 101-2.
Ioiakim di Giuda, 283.
iper-icone, 12, 98, 183.
ipogee, tombe, 334.
ipostila, sala, 295-96, *297*, 352.
Ippodamo di Mileto, modello di, 331.
iscrizioni, *vedi* scrittura; «iscrizione standard», 235.
Ishkewt Kur-u-Kich, 298, 301.
Ishkur, *vedi* Adad.
Ishma-ilum, sigillo di, *105*.
Ishme-Dagan, 211.
Ishme-Dagan di Isin, 183.
Ishqi-Mari, *75*, 118.
Ishtar/Ishara, *vedi* Inanna.
Ishtar, tempio di, 75, 117, 128, 188, 211, 212, 212, 240, 261-63, *262*.
Ishtaran, 210, *210*.
Ishtup-Ilum, *187*, 191, *191*.
Isin, dinastia di, 65.
Isin-Larsa, periodo di, 177, 183.
Islam, 325, 350-52.
Istanbul, *vedi* Costantinopoli.
Ittiti, 177, 203, 208, 214, 220, 284.
īwān, 339, *342-43*, 352; *vedi anche* Grande Īwān, complesso del.

Jehu di Bit Omri, 259.

Kalhu, *vedi* Nimrud.
Kalki, sigillo di, *130*, 131-32.
kalu, 354.
Kanesh (Kültepe), 182.
Karaindash, 206, *207*.
Kar Tukulti-Ninurta, 211.
Khafaje (antica Tutub), *71*, *77*, 78; figura di terracotta, *197*, *199*.
Khennis, rilievi rupestri, *250-51*, 264, *264-65*.
Kidin-Marduk, sigillo di, 214, *214*.
Kish, 80; re di, 113, 114.
Kleinfunde, 50, *51*.
Koldewey, Robert, 23, *26*, *279*, *285*.
Kramer, Samuel Noah, 13.
kudurru, 203, 208-11, *209-11*, 220, 275, 276-77, *276-77*.
Kullaba, 43, *43*, 44, *44*.
Kurigalzu II, 160.
Kutir-Nakhunte, 217.

Lachish, 241-44, *242*, 246, 249, 311.
Lagash, 67-68, 72, 81-82, 137, *150*; architettura, 78-79; Ibgal di Inanna, 78, *78*; immagini e testi, 147-49; stele di Eannatum, 102-4, *103*; tempio, 163; *vedi anche* Eannatum di Lagash; Gudea; Tell al-Hiba.
lama, 172, *172-73*, 184, *185*, 188-89, 275.
lamassu, *228*, 230, 231, *231*, 236, 237, *240*, 241, 264, 265, 306.
lapislazzuli, 54, *55*, *67*, *74-75*, *93-97*, *99-100*, 101, 105, *105*, *109*, 145, 149, 214, 220, *254*, 255, *288*.
Larsa: placche di terracotta, *195*; ex voto, *183*, *185*; *vedi anche* Isin-Larsa.
lavorazione dei metalli, 76-77, 218, 257; accadica, 113; oro, 90, *90-95*, 97, 161, *217*, 218, 253, *254-55*, 255-56, *318-19*; argento, *50*, 68, *69*, 312, *318-19*; rame, *76-77*, 81, 101, *117*, *118*, 117-119, *183*, *185*, 218, *219*; *vedi anche* cera persa, metodo.
Layard, Austen Henry, 23, *24*, *240*, *243*, *264*.
Leone di Babilonia, *23*, 284.
leoni, 24, 31, *31*, 67, 98, 149, 170, 173, *217*, 241, *266*, 337; arte achemenide, *308*, 309-10, 311, *312*, 320, *320*; arte babilonese, *270-71*, 283, *283*, 284, 287, *288*; assiri, 25; Dur Sharrukin, 237, *237*; Nimrud, *257*; palazzo di Mari, 188; palazzo di Sennacherib, 241; palazzo Nordovest, 227, *228*, 230, 232; pannello murale di caccia, 244-45, *244-45*; protomi, 240; rilievi rupestri, 264, 265, *266*, 267; sigilli, *105*, 107, *107*, *126*, 131, 132, 269, 288, *288*, *320*, 320; stele della caccia, 51-52, *51*; terracotta, *196*, 197, 205-6, *206*; via processionale, 283.
libagioni: luogo delle, 144, 150-51; recipiente, 67, 98, 125, 318; scena, 102, 125, 126, 164-65, 245.
lingua franca, 57, 178, 204, 320.
lira, 75, 89; di Ur, 97-98, *97*.
Lisippo, 336.
Lista Reale sumerica, 65, *114*, 126, 133, 157.
logogramma, 214.
Lugal, 95, 97.
Lugalurub, 72.
Lullubi, 123, 125, 170.
Lu-Nanna, 183, *183*.
Lupad di Umma, 73, *74*.

Ma'dān (Arabi delle paludi), 36, *36*.
Malallah, Hanaa, 10, *12*.
maledizioni, 151, 165, 218, 220, 256.
Mallowan, Max, 127.
Maltai, rilievi rupestri, 265, *266*.
Manishtushu, 117-18, 130; obelisco, 120-22, *121*; statua, 118, 120, *120*, 122, 123, 127; tempio di Ishtar, 128, 240.
Marduk, *210*, 265, 276, 278, 281, 294-95, 305, 326; chiatta processionale, 287; profezia, 220; sigilli, 220, *221*, 268, 289, *320*, 332; statue di culto, 203, 217, 218-20; tempio, 283, 289, 320, 333; ziggurat e santuario, 285, *285*; *vedi anche* Esagila; *mushhushshu*.
Marduk-apla-iddina II, 276, *276*, 287.
Mare salato, *22*, 278, 285.
Mari (Tell Harari), 70, 87, 108, 194, *195*; donne di stirpe regale, 126; epoca di Hammurabi, 177; ex voto, 74-75, *75*, 126; nessi con Ur, 99, 101; palazzo, *174-75*, 185-92, *186-92*, 206; placche di terracotta, *195*; scoperta di, 187, *187*; statue, 151-53, *152-53*, 168, 284; tesoro, 99-102, *99-101*.
Marn, tempio di, *322-23*, *342*, *345*.
martellatura, 75, 78, 80, 90, 94, 101, 118.
martello forato, 170, *170*.
Martin, John, 20, *21*.
Martu/Amurru, 183.
massartum, 182.
masso di fondazione, 169-70, *169*.
mazza, 115, 239, 266; testa di, 67-68, *68*.
ME, 42, 48, 60.
Meansi di Lagash, 71.
medio-assiro, regno, 192, 211-15, 220, 226, 287.
Meli-shipak, 209, *209*.
Mesanepada, 99, *99*; sigillo, *107*.
Mesene (Maysan), 337.
Meskalamdug, 89, 90, *97*, 99; pugnale e fodero, 90, *93*; elmo, *92*, 118.
Me-ulmash, 126.
Mitanni, regno di, 208, 211, 214.
miti originari, 35-37.
Mitridate I, 335, 337.
montone nel cespuglio, statue, 94-95, *94-95*.
Monumento del portale, 265, *265*.
Moore, Henry, 9, *9*.
Mullissu-Mukannishat-Ninua, 256.
mura merlate, 211, 240.
muratura, 43-44, 46, *79*, 87, 186, 351, *351*, 353, 354; accadica, 128-29; babilonese, *271-72*, 273, 277, 280-84, *280-83*, 286, *286-87*; cassita, 206-8, *207*; di Susa, 317, *317*; di Ur III, 159, 160, 161-63, *162*; mattoni piano-convessi, 78, 79, 80; persiana, 296, 309, 312; seleucidica, *336*, 337.
Museo Imperiale Ottomano, 17, 24.
Museum of Modern Art (MoMA), mostra d'inaugurazione, 10, *10*.
mushhushshu, *220*, 265, *266*, 280, *282*, *289*, 331.

Nabonedo, 162, 276, 277, 289, 294; stele, *277-78*, *277-78*.
Nabopolassar, 247, 273, 275, *275*, 278, 283.
Nabu, *210*, 212, 220, 268, *268*, 276, 283, 288, 335, 340; *vedi anche* Ezida.
Nabu-apla-iddina, *274*, 275.
Nabu-nadin-shumi, 288.
Nabucodonosor I, 18, 203, 210, *210*, 220.
Nabucodonosor II, 273, 276, 277, 278, *280*, 283, 289; palazzo, *270-71*, 283-84, *283-84*, 325; testo calligrafico, 286, *287*; *vedi anche* palazzo Nord; palazzo Sud.
Nagar (Tell Brak), 80, 108, 127-28; Tempio degli occhi, 163; palazzo, 128, *128*.
Nahr al Kalb, rilievo rupestre, 267, *267*.
Nanaya, 209, 333, 340.
Nanna, 70, 88, 126, 158, 164, 165, 166, 168; *vedi anche* Sin.
Nanshe, 72, 149, 166.
naos, *vedi* cella.
Napir-asu, statua, 218-20, *219*.
Naqsh-e Rostam, 306, 311-14, *314*, *315*, 352, *352*.
Naram-Sin, 117, 118, 120, 123, 126-30, 132, 158, 276, 289; figlie, 126; palazzo, 128, *128*; piedi, *123*; stele, 123-25, *124*, 170, 180, 216, 305.
Narmer, tavoletta, 52, *53*.
narrazione performativa, 150, *355*.
naru, 102, 179, 192, 208; *vedi anche* stele.
Nemrik, 32.
Nemrut Dağı, *14-15*, 24-25.
neo-assiro, Impero, 52, 212, 220, 225, 226, 233, 240, 249, 253, 259, 264, 268, 351.
neo-babilonese, Impero, 208, 273, 275-78, 286, 295; sigillo, 109, 288.
neolitica, era, 28-33, 58.
Neolitico: ceramico, 30, 31; pre-ceramico, 28, 30, 32.
neo-sumero/neo-sumerico, *350*; arti, 169; Rinascimento, 158; stile, 188.
Nergal, 99, *210*, 340.
Nidu-pae, 126, *127*.
Niebuhr, Carsten, 18.
Nimrud (antica Kalhu), 25, 52, *216-17*, *222-23*, 225-37, *227-31*, *233-35*, 241, 243-45, 253; avori, 256-58, *257*, 296; monumenti, 258-63, *258-63*; Obelisco nero, 258-59, *258-59*; rilievo, 9; tempio di Ninurta, *260*, 261; tombe reali, 253-56; sigilli, 320, *320*; *vedi anche* palazzo Nordovest; tempio di Ishtar.
Nindara, 146, 166.
Ninduba, 149.
Ningal, 125, 160, 164-65, 183.
Ningirsu, 67, 72, 73, 81, 101, 103, 151; tempio, 82, 144, 148.

Ningiszhida, 143, 145, 147, 148, 172, *173*.
Ninhursag o Ninmah, 72, 80, 143, *210*.
Ninive, 9, 18, 20, *21*, 22, 24, 52, 128, 225, 226, 236, 240-49, *240-49*, 253, 336; distruzione, 248; rilievi, 241-49, *242-49*, 256, 311, 320; testa di re, *110-11*, 117-18, 117, 119, 123; torso nudo, 213, *213*.
Ninlil, 162, 264, 265, *266*.
Ninmah, *vedi* Ninhursag.
Nintu, 143, 276; tempio, *71*, *77*.
Ninurta, 81, *210*; tempio, *260*, 261.
Nippur, 25, 27, 70, 126, 158, 162, *163*, 295; Cassiti, 204; catalogo degli scribi, 193, 194; figura nuda, 340, *340*; statua votiva, 74, *74*; ziggurat, 162, 342.
Nirah, 210, *210*.
Nisaba, 60, 149.
nome di regno, 113.
nudi femminili, 33-35, *33-35*, 332; alabastro, 328-29, *328-29*; Ninive, 213, *213*; recumbenti, 329-30, *330*; tempio di Inanna, 340, *340*; terracotta, 194, *195*, *196-97*, 197; tesoro di Mari, 101-2, *101*.
nudi maschili, 34-35, *59*; a Seleucia, 332, *333*; Bassetki, 118, *118*, 119, 120, 123; in metallo, 76, *76-77*.
Nusku, *210*, 212.

obelischi, 120-22, *121*, 225, 253, 258-59, *258-59*; Obelisco nero, 258-59, *258-59*.
offerte di fondazione, 78, *79*, 81-83, 99, *150*, 162-63, *163*, 166, 169, 277, 289, 294.
offerte votive, 50-51, 66-68, 67-68, 70, 137-38; epoca di Hammurabi, 181, 183-85, *183-85*; figure, 46, 48, 143; Gudea, 150; in metallo, 76, *76*; lastra, *169*; proto-dinastico, 83; rilievi, 126-27, *127*; statue, 70, 72, 74, *74*; Sumer, *62-63*; Ur III, 167-68.
Omayyadi, 351.
Orcha, *vedi* Uruk.
Osman Hamdi Bey, *14-15*, 24.
Otter, Jean, 18.
ottomano, Impero, 17, *21*, 24, 151, 284.

palazzo Nord: a Tell Asmar, 128, *129*; a Babilonia, 283, *284*; di Assurbanipal, 240, 243-49, *244-49*, 317.
palazzo Nordovest di Assurnasirpal II, *222-23*, 226-36, *227-35*, 253-56; tombe reali, 253-56.
palazzo Sud (Babilonia), 283-84, *284*, 286.
paleo-assiro, stile, 182.
paleo-babilonese, epoca, 177, 179, 186, 187, 198, 203, 217, 305, 333, 354.
paleo-elamita, epoca, 169.
Paleolitico, 28.
paleo-siriano, stile, 182.
palmette, 233, 283.
pantheon, 129, 131, 204, 220, 233, 265, 267, *348*.
paragonite, 145, *146*.
Parrot, André, 187.
partica, arte, 265, 325-53, *358*.
partico-arsacide, dinastia, 13, 325, 335-40.
Pasargadae, *27*, 295, 296-99, *297-99*.
percettiva, arte, 137, 140.
performative, immagini, 46, 48, 67, 73, 137, 138, 197.
peristilio, 340, *345*, 352.
perizia, 116, 164.
Persepoli, *290-91*, 294, 295, 305-16, *307-15*, *318*, 351, 352.
persiana achemenide: arte, 290-321; epoca, 301, 327, 352.
Persiani, 278, 289; fine dell'impero, 321.
pesi, 168, *168*.
Phillips, Thomas, *21*.
piano-convessi, mattoni, 77-79, 128.
piante (di edifici), 25, *37*, *43*, *44*, *45*, *78*, *80*, 81, *128*, *129*, 137, 145, 150, *161*, *186*, *207*, *227*, *236*, *279*, *284*, *295*, *299*, *307*, *327*, *334*, *336*, 354.
pietra da sigillo, 54.
pilastri/piedritti, 44, 207, 342.
pitture murali, 28-29, 31-32, 188, 206.
Place, Victor, 24.
Plinio il Vecchio, 41, 331.
Plutarco, 316.
policromia, 189, 197, 256, 273, 280, 296.
polis, 65.
politeismo, 70.
popoli del mare, 220.
Porta di Ishtar, 278-84, *280-82*, 286, 334.
Porta di tutte le nazioni, 306, *308*.
portatori di tributi, 230, *230*, 238, 309.
porticati, 46, 295, 296, 301, 315, 336, 344.
prisma di Weld-Blundell, 66.
proiezione ortogonale, 144.
propilei, 279, 280, 282, 306.
proto-dinastico, periodo, 70, 130; architettura, 78-83, 87; Sumer, 62-83, 84-109, 288.
protomi, 240, 315, 318.
Puabi, 89; copricapo, *90-91*; sigillo, 108, *109*.
Puzur-Inshushinak, 168, 169, *169*.
Puzur-Ishtar, 151, *152*, 192, 284.

Qabara, battaglia di, 193-94.
Qajar, dinastia, 18, 26.
Qyzqapan, 298-301, *300-301*, 313-14.

radiocarbonio, datazione al, 30.
Ramsete II, 267.
Rassam, Hormuzd, 23, *24*, 212, 275.
Rassam, obelisco, 258.
Rawlinson, Henry, 22.
realismo, 49-50, 67, 105, 115, 120, 130, 180, *192*, 232, 237, 240, 241, *245*, 273, 281.
recinti sacri, *vedi temenos*.
repoussé o sbalzo, 90, 255.
re-sacerdoti, 51, 52, *59*, 70, 118; *vedi anche* EN.
rete di Sushgal, 102.
rhyton, 316, *318*.
Rich, Claudius James, 21, *23*.
rilievi, 9, 29, 31, *31*, 82, *83*, 102, 114-15; Assiria, 256; Assurnasirpal II, *222-23*; Babilonia, 281-82; di Bisotun, 298, 302-6, *303-5*; ex voto, 126-27, *127*; murali, 231-36; Ninive, 241-49, *242-49*, 256; Pasargadae, 297, *298*; sculture continue, 225; Ur-Nanshe, 82, *83*, 104, 145; *vedi anche* rilievi rupestri; tombe scavate nella roccia.
rilievi rupestri, 170, *171*, 352; assiri, 263-67, *264-67*; elamiti, 305, 314, 315.
Rinascimento, 8, 12, 58, 90, 138, 333, 355.
Rinascimento neo-sumero, 158.
ritratti, 70-75; accadici, 115-26; di Gudea 134-53; epoca di Hammurabi, 180-85.
Ritti Marduk, *kudurru*, 209, *210*.
rituali: architettonici, 82-83, 354; funebri, 32-35, 88-89, 98-99; *kudurru*, 209.
Rossetti, Dante Gabriel, 9, 25.

salienti, 144.
Salim, Jawad, 10.
Salmanassar I, 225, 227.
Salmanassar III, 226; Obelisco nero, 258-59, *258-59*; statua, 263, *263*, 346-50, *351*.
Salmanassar V, 255.
salmu, 217, 262-63.
Samarra, civiltà, 33; Grande Moschea, 18, *19*.
Samsu-iluna, 217.
Sanatruq I, 339, 342, *347*.
Sanatruq II, 342, *347*.
Sapore I, 339, *352*.
sarcofagi, 24, 253, 256, 298, 300, 334.
Sargon di Akkad, 109, 113-16, 117, 125, 126, 129, 133; statua, 289; stele, 114-16, *115*, 123, 125.
Sargon II, 236-40, *239*, 256, 298; stele, 261-62, *261*.
Sasan, 350.
sasanide, Impero, 325, 331, 339, 350-52.
satrapo/satrapie, 320, 321, 330.
scena nilotica, 255, *255*.
scene di corte, 232-34, 236, 237, 239, 253, 305.
scene di presentazione, *134-35*, 148, 172-73, *172-73*, 180, 209, 275.
scrittura, 23, 58; accadica, 113, 122; epigrafia, 30; epoca di Hammurabi, 177-78; Nabu, 212, 220, 268, 283, 335; principio della storia, 54-57; prisma ottagonale, *56*; sigilli, 108, 289; sumerica, 66.
scrittura cuneiforme, 22, 48, *56*, 57, *82*, 177-78, 179, 183, 192, 232, 262, 263; accadico, 113, 122; partico, 351; persiano, 293, 295, 297-98, 302, 305-6, 309, 311, 316, 321.
scritture pittografiche, 56-57; *vedi anche* geroglifici.
scultura, 12, 46-51; 'Ain Ghazal, 32, 33, *33*; assira, 212-13; babilonese, 273-78, *274-78*; dell'era neolitica, 28-29; di Ur III, 162-68; persiana achemenide, 314-16, *316-17*; sumera, 65-70; *vedi anche* offerte di fondazione; rilievi; statue; statue di culto.
Sebitti (Pleiadi), 213.
Sedecia (o Zedechia), 273.
Seleucia al Tigri, 325, 328, 329-33, 336-39.
Seleucidi, epoca dei, 41, 325-54.
Seleuco I, 330, 331, *331*.
semitico, ceppo, 57, 113.
Sennacherib, 236, 238, *239*, 240, 241, *242*, 245, 247, *249*, 264, 265, 269, 288, 310; rilievi rupestri, 264-67, *264-66*.
sentinelle apotropaiche, 207, 230, 235, 237-38, *284*, 306, 311.
sepolture: ellenistiche, 334; rituali, 32-35, 88-89, 98-99; *vedi anche* sarcofagi; tombe.
Serse I, *302*, 306, 320.
Sevruguin, Antoin, 26, *27*.
Seyrig, Henri, 187.
sfingi, 189, 256, 264, *269*, *320*.
Shahiru, tempio di, 340.
shakanakku, 151.
Shamash o Utu, 126, 131, 167, 180, 192, *210*, 261, *266*, 274, 289; tavoletta, 274-75, *274-75*; tempio, 340.
Shamshi Adad, 186, 211.
Shara-igzi-Abzu, 104.
Shar-kali-sharri, 129, 132, 133, *133*, 157.
Sharru-kin, *vedi* Sargon di Akkad.
Shatpum, sigillo di, 132, *132*.
shedu, 230.
Shehna (Tell Leilan), 108, 127, 128.
Shubad, *vedi* Puabi.
Shulgi, 158, 160, 162, 163, *163*, 166-67, *166*, 168; arma cerimoniale, 170, *170*.
Shulutula, 72, 78, 79.
Shumshani, 126.
Shutruk-Nakhunte, 122, 181, 216-17.
sigilli, 21, 31, *32*, 52-54; accadici, 128-33, *130-33*, 172; a Seleucia, 331; assiri, 214-15, *214-15*; a Uruk 52-55, *53-55*, 108; di Dario I, 317-18, *320*; di Gudea, 173, *173*; di Tar'am Agade, 126, *126*; intagliatori, 105, 106; intaglio e uso, 106, *106*; leoni, *105*,

107, *107*, *126*, 131, 132, 269, 288, *288*, 320, *320*; Marduk, 220, *221*, 268, 289, *320*, 331; proto-dinastici, 99, 105-9, *105-7*, *109*; statue di culto, 108, 268, 288, 289; tori, *105*, 107, *107*, *126*, 131, 269, 288, *288*, 320, 331.
sigilli a punzone, 289, 316.
sigilli cilindrici, 10, 52, *54-55*, 57, 105-6, *105-6*, 109, *109*; accadici, 128-33, *130-33*, 172; assiri, 214, 268-69, *268-69*; babilonesi, 286-89, *288-89*; epoca di Hammurabi, 178; Kanesh, 182; persiani achemenidi, 320-21, *320*; Ur III, 170-73.
Sin, 192, *210*, 261, *266*, 277, 338; *vedi anche* Nanna.
Sin-Magir, 65.
Sippar, *22*, 123, 126, *131*, *210*, 274, 285, 289; tavoletta, 274-75, *274-75*.
Skunkha, 303.
Smy, 344, *350*.
spina di pesce, motivo a, 68, 78.
statue, 137-53; composite, 48, *49*, 67; di Bassetki, 118, *118*, 119, 120, 123, 132; di Gudea, *139-46*, 141-46, 150-51, 153, 346, *350*, 355; di Mari, 168; di re-sacerdoti, 52, *59*, 70, 118; montone nel cespuglio, 94-95, *94-95*; nomi, 73, 138, 150; statuette di Halaf, 33, *33*; *vedi anche* scultura; statue di culto.
statue di culto, 37, 45, 46, 48-50, *49*, 70, 79, 143, 217, 273; Babilonia, 279; furto, 122-23, 215, 220; Marduk, 203, 217, 220; Nanaya, 209; Shamash, 274-75; sigilli, 108, 268, 288, 289.
stele, 51-52, *51*, 102-5, *103-4*, 113; accadiche, 120; assire, 259-62, *260-61*; babilonesi, 276; del banchetto, 226, *227*; della caccia, 51-52, *51*; della vittoria di Sargon, 114-16, *115*, 123, 125; di Dadusha, 177, 192-94, *193*, 215; di Girsu, *103*, *134-35*; di Harran, 278, *278*; di Nabonedo, 277-78, *277-78*; di Naram-Sin, 123-25, *124*, 170, 180, 216, 305; di Ur-Namma 163-66, *164-65*, 180; furto, 123; rilievi rupestri, 267.
stendardi su pali, 46.
stendardo reale di Ur, *84-85*, 95-97, *96*.
stipe, 32, 70, 101, 163, 318.
strutture monumentali, 41, 43, 51-52, 61, 237; assire, 258-63; epoca di Hammurabi, 177; invenzione, 102-5; offerte di fondazione, 82; trasferimento e danni, 122-25, 181, 215-20; *vedi anche* stele.
stucchi, 337, *338*, 340, 352.
Sumer, 13, 17, 41, *114*, 137, 157, 158, 170, 173, 293, 294, 354; distruzione, 173; proto-dinastica, 65-83, 87-109, 161, 288; scultura, 65-70; statue votive, *62-63*.
Sumeri, 9, 25, 35-36, 42-43, 48, 60-61, 78, 138, 143, 165, 173, 321; cilindro di Gudea, 149; dèi e miti, 70; dinastia accadica, 113; inni, 166; lingua, 57, 146, 157, 178, 204, 206, 248, 335; origini, 66; scultura, 9-10, 168; *vedi anche* Gudea; neo-sumero/neo-sumerico; Sumer.
Susa, *115*, 118, *123-24*, 125, 157, 158, 169, *169*, *181*, *219*; bottino di guerra, 122, 123, 181, 209, 216, 218; codice di Hammurabi, *178*; documento di fondazione, 310-11; *kudurru*, 211, *211*; martello di Shulgi, 170, *170*; muratura, 317, *317*; obelisco, 120, *121*; statue, *120*, 316, *316*; testa di re, 180-81, *180*; teste maschili, *116*.

takht, 306.
Talya, 256.
Tammaritu, 245, 246.
tarada, 36.
Tar'am Agade, sigillo di, 126, *126*.
tavolette: cuneiformi, *26*, 182, *182*, 186, 187, 208, 286, *287*, 335, *335*; d'argilla, 57, *57*, 61, 182, *182*, 208, 215, *215*, 286, *287*; di fondazione, 81, *82*, 275.
Tebe (in Egitto), 226, 320, *320*.
Tebe (in Grecia), 214, *214*.
tell, 30.
Tell Abu Shahrain, *vedi* Eridu.
Tell Agrab, 76, *76-77*.
Tell al-Hiba, 78, *79*, 163; *vedi anche* Lagash.
Tell Arpachiyah, «casa bruciata» di, *34*.
Tell Asmar (antica Eshnunna), 70, *71*, 72; distruzione, 181; palazzo, 127, *129*; placche di terracotta, *195*; regnante, 181, *181*.
Tell Brak, *vedi* Nagar.
Tell el Amarna, *vedi* Amarna.
Tell es-Sawwan, 33, *34*.
Tell Hariri, *vedi* Mari.
Tell Leilan, *vedi* Shehna.
Tell Mozan, *vedi* Urkesh.
Tell Ubaid, 78, 81, *81*.
temenos, 160-61, *161*, 340.
templi: Bit Resh, *43*, 333, *334*; di Abu, *71*, 127; di An e Adad, *56*, 213; di Era, 268, *269*; di Eridu, *37*; Ezida, 284, 335, *335*; di Gareus, *43*, 335, *336*; di Geshtinanna, 145; di Inanna/Ishtar, 74, *75*, 117, 129, 188, 206-8, *207*, 211, 212, 213, 240, 262-63, *262*, *340*; di Lagash, 163; di Marduk, 283, 289, 320, 333; di Marn, *322-23*, *342*, *345*; di Ninurta, *260*, 261; di Shahiru, 340; di Shamash, 340; ovale, 78; peristilio, 340, *345*; proto-dinastico, 78, 79; Tempio Bianco, *43*, 44-45, *44*, 79, *80*; Tempio degli occhi, 163; Tempio quadrato, 70; Uruk, 43, *43*.
tepe, 30.
terracotta: Dur Kurigalzu, 204-6, *206*; figure, 34, 205-6, *206*, 332-33, *332-33*; placche, 177, 178, 194-99, *195-99*; Seleucidi, 331-33, *332-33*.
Terza Dinastia di Ur, *vedi* Ur III.
testa di gorgone, *342*.
testi di fondazione, *56*, 80, 81, 127, 213, 275, 295, 306, 309, 310, 334-35, 346.
Teumann, 245, 246.
Tiglath-Pileser I, 213; prisma, 56, 213-14.
Tiglath-Pileser III, rilievo, 216.
Til Tuba, battaglia, 244, *246-47*.
Tintir, 285.
tombe: alla cappuccina, 334; Cimitero reale di Ur, 87-99, *88-98*, 108; con volta a botte, 253, 256, 334; di Ciro il Grande, 27, 298, *299*; di Dario I, 314-15, *314-15*; regine assire, 253-56, *254-55*; scavate nella roccia, 298-302, *300-302*, 306, 314-15, *314*, 352, *352*; tombe reali e aldilà, 89-93, 161, 255; Ur III, 157, 161-62, *162*; *vedi anche* sepolture.
tori, 24, 258, *266*, *319*; Çatalhöyük, 31; con testa umana, 25, 98, 168, *168*, 189, *231*, *275*; del cielo, 10; Dur Sharrukin, 238; lira di Ur, 98; palazzo Nordovest, 227, *228-29*, 230; Persepoli, *308*, 309-10, *312*; Porta di Ishtar, 280-81, *280-82*; sacrificali, 189; sigilli, *105*, 107, *107*, *126*, 131, 269, 288, *288*, 320, 332; statuette di Uruk, 50, *50*; vitello di Uruk, 67, *67*.
torre di Babele, 18, *19*, 160, 283, 285.
torri templari, 158.
trabeazione, 81, 309, 340.
traforato, oro, 256.
Tripylon, 309, *310-11*.
Tukulti-Ninurta I, 192, 211, 220; altare di, *200-201*, 212-13.
Tuta-napshum, 126.
Twombly, Cy, 10, *11*.

Ubaid, periodo di, 30, 34, *35*, 43, 45, 60.
Ugarit, re di, 186.
Umma, 74, 81, 102-3, *104*, *127*.
Umm al Agarib, 79, *80*.
Umm Dabaghiyah, 32.
Ur, 70, 81, *125*; base militare, *357*; Cimitero reale, 87-99, *88-98*, 108; dio della luna, 125, 126; distruzione, 173; disco di Enkheduanna, 126; divinità dipinta, 198, *198*; figure, 35, *35*; nessi con Mari, 99, 101; placche di terracotta, 195; sigilli, *107*, 108, *109*; statua di Entemena, 72-73, *72*; statue votive, 183-85, *183-85*; stendardo reale, *84-85*, 95-97, *96*; testa femminile in marmo, 167, *167*; ziggurat, 88, *154-55*, 157-60, *159*, 164, 357.
Ur III o Terza Dinastia di Ur, 45, 137, 153, 155-73, 177, 191, 211, 305.
Ur-Ba, 140-41, *141*.
Urkesh, 126-28, *126*.
Ur-Namma, 37, 157, 158, 160, 162-63, *163*, *172*; stele 163-66, *164-65*, 180.
Ur-Nanshe di Lagash, 72, 78, *78*; rilievo, 82, *83*, 104, 145.
Ur-Nanshe il suonatore, 74, *75*.
Ur-Ningirsu, 140, 146-48, *147*, 150.
Uruk, 10, 30, 38-61, 58, 65, 70, 82, 109, 118, 137, 146, 160, 295; Bit Resh, *43*, 333, *334*; Cassiti, 206; edificio Riemchen, *42*; immagini votive, 66-67, *67*, 70; Kleinfunde, *51*, *51*; Kullaba, 43, *43*, 44, *44*; nomi bilingui, 334; nudi femminili, 52, *52*; ritratti, 70; scrittura, 54-57, 60; sigilli 52-55, *53-55*, 108; statua di calcare, 167, *167*; statuette taurine, *50*; stele della caccia, 51-52, *51*; testi amministrativi, *57*; Vaso di, 46-48, *47*, 114, 183, 212, *355*; ziggurat, *38*, 162; *vedi anche* Anu, recinto sacro; Eanna, recinto sacro; tempio di Gareus; tempio di Inanna.
Ushumgal, stele di, 103-5, *104*.
Usmu, 131.
Utu, *vedi* Shamash.
Utukhegal di Uruk, 157.

Vasari, Giorgio, 8, 138.
Verethragna, 337.
via processionale, 279, 282-83, *282*, 286.
volute, 275, *308*, 309, 342.

Warka, *vedi* Uruk.
Winckelmann, Johann Joachim, 8, 18.
Woolley, Sir Charles Leonard, 87-89, *88-90*, *92*, 94, 95, *95*, 98, *98*, *159*, *161*, *162*, 164, *184*.

Yaba', 255-56, *255*.
Yakhdun-Lim, 186.
Yasmakh-Addu, 186.

Zababa, *210*.
Zabina, 287.
ziggurat, *19*, 36, *37*, *38-39*, 125, 173, 211, 226, 299; Anu, *43*, 44, *44*; Babilonia, 283, 285, *285*; Dur Kurigalzu, 204, *205*; Etemenanki, 283, 288; Inanna, *43*, 158; Nippur, 162, 342; Ur, 88, *154-55*, 157-60, *159*, 164, *357*; Uruk, *38*, 162.
Zimri-Lim, 186, 192; investitura, 189, *189*; palazzo di, *174-75*, *188*; *vedi anche* Mari, palazzo.
zoroastrismo, 305, *315*, 350.